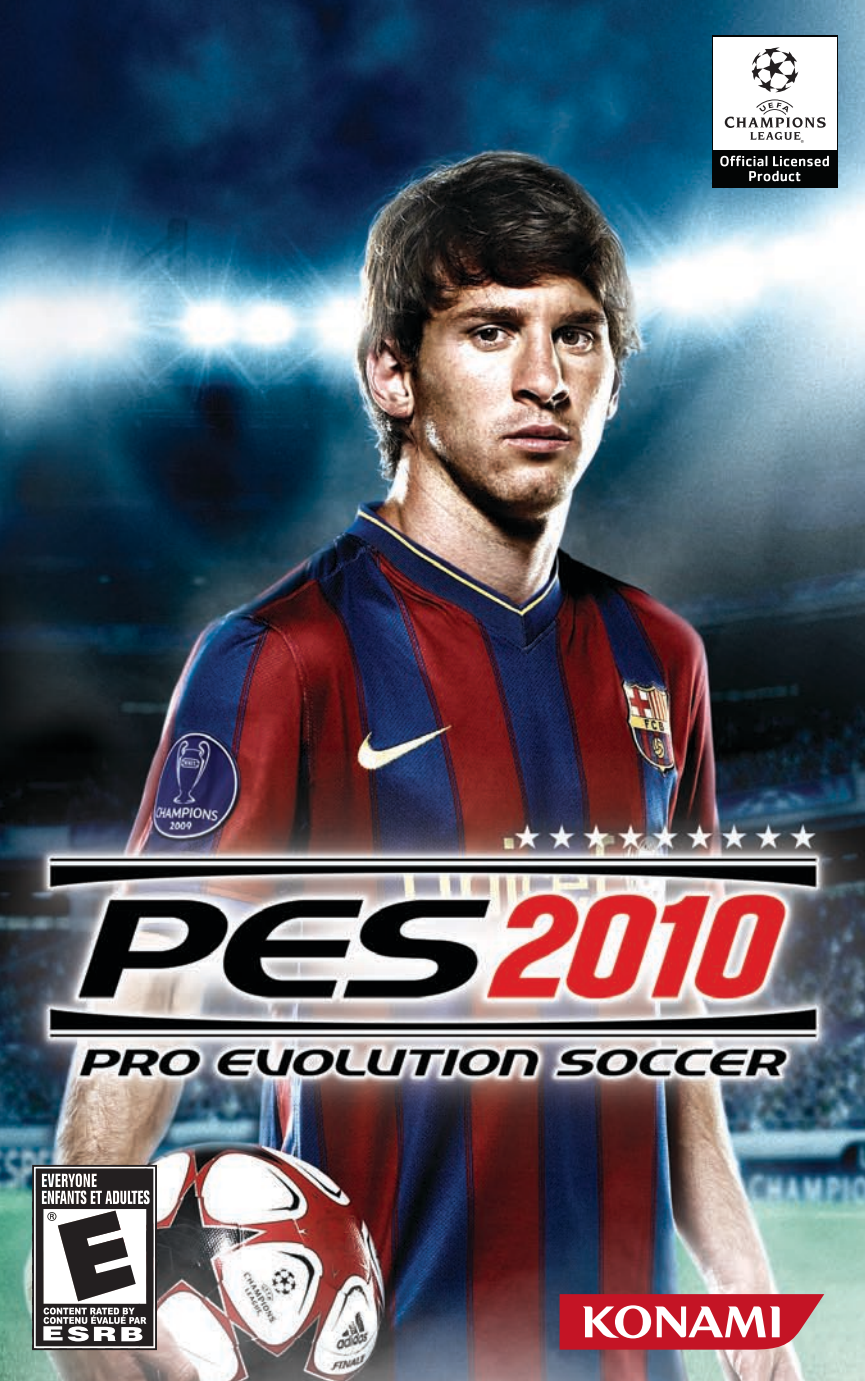

UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
Official Licensed
Product
CHAMPIONS
2009
PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER
EVERYONE
ENFANTS ET ADULTES
E
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB
KONAMI

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

Setting up	**01**
Getting Started	**01**
System Settings	**02**
Gallery	**02**
Training Mode	**02**
Edit Mode	**03**
Game Controls	**03**
Game Settings	**07**
Formation Settings	**08**
Match Screens	**10**
Play Modes	**11**
Match	**11**
UEFA Champions League	**11**
Master League	**12**
Become a Legend	**12**
League	**13**
Cup	**13**
Selection Match	**13**
Community	**13**
Legal	**14**
Warranty/ Customer Support	**15**

Thank you for purchasing PES 2010 from Konami. Please read this manual thoroughly before playing the game. Also, please keep this manual in a safe place so you can refer to it easily later. **NOTE:** Konami does not re-issue manuals.

Konami is continuously striving to improve its products. As a result this product may differ slightly from another depending on the purchase date.

★ **PlayStation®2 system**

Starting a game: Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the PES 2010 disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

Memory Card (8MB)(for PlayStation®2): To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

★ **Getting Started**

Insert a memory card (8MB) (for PlayStation®2) with at least 2144KB free space into MEMORY CARD Slot 1 on the console, and then load the game.

Select your preferred language from the language selection screen on boot up. While languages can be freely changed subsequently in the System Settings, the team names will remain in the language you first selected.

★ **Creating an Option File**
If this is the first time you have played PES 2010, you will first need to create an Option File. This stores important user data such as button configurations, screen settings, and much more. If no Options File existsthen your personal settings and data cannot be saved. When you load the game for the first time, select "Save" from the menu that appears, and then enter a user name. Your Option File will then be created, and will be loaded automatically in future.

★ **Top Menu**
The Top Menu screen provides access to PES 2010's competitions, options and features. Use the directional buttons or left analog stick to highlight the required option, and then press the ⊗ button to make your selection.

Saving Data
In order to store and update your Option File and save your progress in competitions, you will need a memory card (8MB) (for PlayStation®2) in MEMORY CARD slot 1. The Option File can only be saved to or loaded from a memory card (8MB) (for PlayStation®2) inserted into MEMORY CARD slot 1 (or MEMORY CARD slot 1-A if using a multitap (for PlayStation®2). Competition data is saved to MEMORY CARD slot 1 by default, but you can change the MEMORY CARD slot used to store progress at the Save and Load Screens.

On the main menu screen in each game mode, selecting "Save" will take you to the Save Data Screen. Select where you want to save your data, and then press the ⊗ button to confirm your selection. Pressing the ○ button at the Save Data Screen will bring up the Delete Saved Data Screen, which you can use to delete any unwanted PES 2010 files.

Using The Help Function
PES 2010 is a massive, feature-packed game, but every effort has been made to make it as accessible as possible. When the SELECT icon appears at the bottom of the screen, you can press that button to call up the Help Menu to view helpful advice at any time.

★ **System Settings**
This menu offers many useful functions, such as the button configuration screen and data management controls.

PES Data Control: Use this option to load and save Option Files, copy and delete data, and import data from a PES 2009 Option File. If you activate the Auto Save feature, all settings adjustments will be automatically saved to your Option File.

PSP™ (PlayStation® Portable) Data Link: Transmit edited data to the PSP™ exclusive software Pro Evolution Soccer 2010. The exact data transmitted depends upon the mode on the receiving end.

Button Configuration: Use this menu to tailor controller settings to suit your personal preferences. Highlight an action with the directional buttons and then perform the desired swap with the ⊗ button. Use the ○ button to switch between controls for offense and defense. You can also press the □ button to load saved Button Configuration settings from the Option File.

Sound Settings: You can adjust commentary, music and sound effect options here.

Screen Settings: Use this option to reposition the game display on your television or monitor.

Language: Select the language of the in-game text and commentary.

★ **Gallery**
Visit the Gallery to watch saved replays, view your trophy cabinet and track record, and create music playlists. Choose the Credits option to be introduced to the team behind PES 2010.

PES-Shop: Pay a trip to the PES-Shop to spend PES "points" on a wide range of bonus features. A small amount of PES points are awarded after every match, regardless of the result, but are dispersed in far greater quantities when you win tournaments and leagues. However, you only receive PES points on the first occasion that you win a particular competition, so be sure to spend them wisely!

★ **Training Mode**
Use this mode to practice basic controls, or to master advanced techniques.

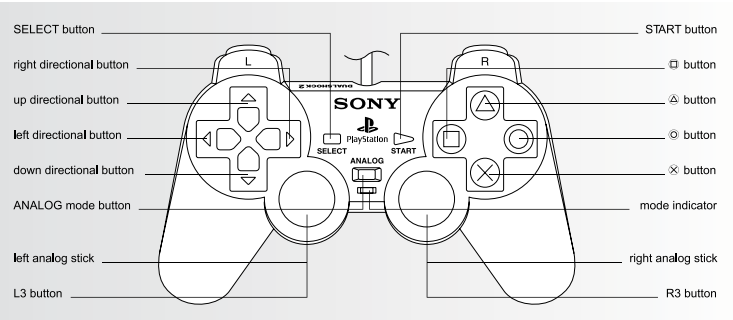
Step-by-Step Training
This practice mode offers numerous challenges designed to improve your all-round play. Pick the level that best reflects your ability (Beginner or Intermediate), and then follow the on-screen instructions to play each scenario.

Free Training
This option enables you to choose a team and play practice matches against up to eleven reserves. The following tables detail General Settings and Pause Menu options specific to Free Training.

★ **Edit Mode**
This option enables you to customize the many teams and players featured in PES 2010, and even create your own original club. Use the SELECT button (look for the prompt at the bottom of the screen) to view more detailed instructions on how to use this mode's various options and features.

★ **Game Controls**
★ **Basic Controls**
Use your analog controller (DUALSHOCK®2) in controller port 1 to navigate menu screens. Use the directional buttons or left analog stick to move through menus, ⊗ button to confirm a selection, and △ button to cancel or move back through screens.

The diagrams below show the default control settings on the analog controller (DUALSHOCK®2). They can be altered via the Button Configuration menu at the Options screen.



BASIC ATTACKING CONTROLS

L1 button:	Switch between players
R1 button:	Dash
Directional buttons:	Player movement, dribbling
Left analog stick:	Player movement, dribbling
△ button:	Through ball
○ button:	Cross/long pass
⊗ button:	Short pass
□ button:	Shoot
Right analog stick:	Manual pass

BASIC DEFENCE CONTROLS

L1 button:	Switch between players
R1 button:	Dash
Directional buttons:	Player movement
Left analog stick:	Player movement
△ button (hold down):	Goalkeeper
○ button:	Sliding tackle
⊗ button (hold down):	Tackle/apply pressure
□ button (hold down):	Clearance/close down

Note: You can also check the game controls within the game. Just pause a match and select "Command List" on the menu that shows up.

★ Dribbling & Trapping

Dribbling: Use the directional buttons to move when the ball is at your player's feet.
Dash Dribble: Press the R1 button while dribbling to sprint.
Extend Time between Ball Touches: While holding the R1 button to sprint with the ball at your player's feet, rapidly press the directional button two or three times between touches to knock the ball further ahead. You can also achieve the same effect by repeatedly tapping the R1 button.
Greater Distance Between Ball Touches: While running with the ball with the R1 button depressed, hold the R2 button and press the directional button 45 degrees to either side of the current direction of movement.
Slow Dribble: Keep the R2 button depressed while dribbling to perform a "slow dribble". The ball will hardly leave your player's feet as you perform this technique, and it can be followed by a quick change of direction or one of many feints.
Sidestep: To move at right angles to the current direction of movement press the R2 button, then immediately press the directional button 90 degrees in either direction.
Stop the Ball 1: Release the directional button and press the R1 button to stop the ball's movement while dribbling.
Stop the Ball 2: Release the directional button and press the R2 button to instruct your player to stop and face your opponent's goal.
Jump: When an opponent executes a sliding tackle, press the R2 button to attempt to jump over it.
Control Ball: When receiving a pass, press the directional button to control the ball.
Stop the Ball: When receiving a pass, press the directional button while holding the R2 button to stop the ball and face the specified direction.
Stop the Ball & Turn to Face Goal: When receiving a pass, release the directional button and press the R2 button to turn to face the opponent's goal while trapping the ball.
Run Onto Pass: To instruct a player to turn and run onto an incoming pass without making an initial touch, hold the R1 button and press the directional button in the direction that the ball is moving.

★ Passing

Note: Use the directional buttons to specify the direction a pass should be played in.
Short Pass/Head Ball: Press the ✕ button to make a short pass along the ground or head the ball. Hold the ✕ button for longer to pass to a more distant player.
Backheel: Quickly push the directional button away from the player's current direction of movement and then press the ✕ button.
First-Time Pass: Press the ✕ button before your player traps the ball.
Long Pass: Press the ○ button. The distance of the pass depends on the length of time that the ○ button is held.
First-Time Long Pass: Press the ○ button before your player traps the ball.
Through Ball: Press the △ button. Holding the △ button down for longer will direct the pass to a more distant player.
First-Time Through Ball: Press the △ button before your player traps the ball.
Lofted Through Ball: Hold the L1 button and press the △ button.
One-Two Pass: Hold down the L1 button and press the ✕ button to make a short pass, then press the △ button before your teammate receives the ball to execute a return pass.
One-Two Pass with Lofted Return Ball: Hold down the L1 button and press the ✕ button to make a short pass, then press the L1 + △ buttons before your teammate receives the ball to execute a chipped return pass.
Pass and Move: Press the R2 button immediately after passing the ball to instruct the player to make a forward run.
Manual Pass: Push the right analog stick in the desired direction to execute the pass. The strength of the pass is determined by how long the right stick is pushed.
Manual Long Pass: Hold down the L1 button and push the right analog stick in the desired direction to execute the long pass. The strength of the pass is determined by how long the right stick is pushed.

★ Crossing

Note: Use the directional buttons to specify the direction of a cross.
High Cross: From deep in your opponent's half, press the ○ button.
Low Cross: From deep inside your opponent's half, press the ○ button twice.
Cross Along the Ground: From deep inside your opponent's half, press the ○ button three times to send in a low cross along the ground.
Lofted Ball: Press the R2 button while delivering a cross to loft the ball high into the air.
Early Cross: Hold the L1 button and press ○ button to cross the ball from any position in your opponent's half.

★ Shooting

Notes on shooting: Press the □ button to build up the power gauge. Release the □ button when the power gauge reaches the desired level, and your player will send a shot towards the goal. The length of the power gauge determines the power and height of your shot. Use the directional buttons to specify the required direction as the shot is made.
Shoot: Press the □ button.
First-Time Shot/Head Ball: Press the □ button just before the ball reaches your player to make a first-time shot or header on goal.
Controlled Shot: Press the R2 button when the power gauge reaches the desired level to make a shot that trades power for precision.
Chip Shot: Hold the L1 button and press the □ button.
Chip Shot Type 2: For a lob with a lower trajectory, press the □ button and then press the R1 button when the power gauge appears.

★ Tricks & Skills

Knock Ball Forwards: When a player is stationary with the ball at his feet, press the L1 button and R1 button simultaneously to push the ball forwards to make a shot or cross.
Step Over (Long): Press the L1 button twice.
Step Over (Short): Press the R2 button twice.
Stationary Feint: When your player is standing still with the ball at his feet, instruct your player to pretend to move with the ball by pressing the L1 or R2 button twice.
Kick Feint: When the shot or pass gauge is displayed, press the ✕ button to cancel the kick. The feint will differ depending on the directional button input prior to pressing the ✕ button.
Reverse Flip Flap: If the player's stronger foot is his right, push the directional button to diagonally left followed by diagonally right quickly when dribbling. If his stronger foot is his left, the input is reversed. Only a small number of players can perform this move.
Double Lunge Feint: Quickly press the directional buttons in either diagonal direction immediately to the left or right of the direction of the run.
Body Feint 2: When both player and ball are stationary, press the directional buttons at a right angle to the direction that the player is facing.
Drag Back: From a stationary position, press the directional button twice in the opposite direction to that of the player's run, then press the directional button twice in a 45 degree diagonal position towards the player's foot keeping the ball.
Matthews Trick: With the ball at rest, tap the directional button 90 degrees to the left or right of the direction that the player is facing, then immediately press and hold the opposite direction. Players must have a Dribbling stat of 70 points or more to perform this trick.
Through Feint: Just before a pass reaches a player, release the directional button and then press and hold the R1 button to step over the ball and allow it to continue to another player.
Roulette: Rotate the directional buttons while dribbling. The direction you rotate the directional buttons determines the direction of the turn. Only a small number of players can perform this move, and they might execute it differently.
Lift the Ball: Press the directional button back and then quickly forward to flick the ball up into the air.

★ Defense

Tackle/Pressure: Press the ✕ button to attempt a tackle. You can also hold the ✕ button to instruct your player to automatically close down an opponent and apply pressure. This can be used in conjunction with the R1 button.
Close Down: Hold the □ button when the opposing team is in possession to have the player closest to the ball (not counting the player you are controlling) close down the player on the ball.
Sliding Tackle: Press the ○ button.
Clearance: When the ball is deep inside your half, press the □ button to clear the ball.
Rush Keeper From Goal: Press the △ button while defending to make the goalkeeper sprint towards the ball.
Goal Kick: Press the ○ button or the □ button to kick the ball upfield. Use the directional buttons to aim.
Throw Ball: When your goalkeeper is holding the ball, press the ✕ button to throw the ball to a teammate. Use the directional buttons to aim.
Drop Ball: When your goalkeeper is holding the ball, press the R1 button to instruct him to drop the ball at his feet.

Moving the Keeper: If you activate the "GK Cursor" option on the Player Settings screen (see page 7), you can hold down the △ button and press the L1 button to gain active control of your goalkeeper's movement.

★ **General Controls**

Change Player: Press the L1 button to switch control to the player closest to the ball.
Control Player When Ball is Airborne: When the ball is in the air, hold the R2 button and use the directional buttons to position the player to meet it. You can make the player dash by pressing the R1 button.
Dash: Use the directional button + the R1 button to execute a dash move.
Super Cancel: When a player is automatically running after the ball, press the R1 and R2 buttons simultaneously to bring the player to a halt, or to regain full control.
Activate/Cancel Strategies (Manual Mode)*: Hold down the L2 button and then press the ○ button, the ✕ button, the △ button or the □ button to activate or cancel strategies assigned to those buttons. See page 9 for more details.
Activate and Cancel Strategies (Semi-Auto Mode)*: Press the L2 button to activate or cancel your chosen strategy.
Attack/Defense Level*: Press the L2 and R1 button together to increase the Attack/Defense gauge level, thus instructing your players to push forward. Press the L2 and R2 button together to reduce the gauge level.

* These buttons will have no effect if mode has been selected at the Player Settings screen. See "Player Settings" on page 7 for more details.

★ **Set-Pieces & Dead-Ball Situations**

Note: For free kicks and corners, hold the relevant button down to increase the power gauge to the required level.

Corners

Regular: Press the ○ button.
High Cross: Hold down the R2 button + ○ button.
Low Cross: Press directional button up + ○ button.
Along the Ground: Directional button down + ○ button.
Apply Curl: Directional button left or right while the power gauge is onscreen.
Short Corner: Press the ✕ button to send a short pass to your nearest teammate.

Free Kicks: Passing

Short Pass: Choose a direction with the directional buttons and then press the ✕ button.
Regular Long Pass: Press the ○ button.
High Ball: Hold down the R2 button + ○ button.
Low Ball: Up on the directional button + ○ button.
Along the Ground: Down on the directional button + ○ button.
Curl: Left or right on the directional button while the power gauge is displayed.
Through Ball: Press the △ button when taking a free kick to send a ball through the defense. Use the directional buttons to aim the pass.

Free kicks: Shooting

Regular Shot: Press the □ button.
Hard Shot: Up on the directional button + □ button.
Weak Shot: Down on the directional button + □ button.
Moderately Hard Shot: Press the □ button, and just as the player makes contact, press the △ button.
Moderately Weak Shot: Press the □ button and then, just as the player makes contact, press the ✕ button.
Apply Curl: Hold the directional button left or right when the power gauge is displayed.

Free Kicks: General Controls

Quick Restart: When "Quick Restart" is displayed on the screen after a foul, press the L1 and R1 buttons simultaneously to restart the game with a simple pass. Use the directional buttons to specify the desired direction of play before the player kicks the ball.
Changing the Number of Kickers: Press the L1 and R1 buttons simultaneously to cycle through the following free kick configurations: **one kicker** (default), **two kickers** (second kicker: right side), **two kickers** (second kicker: left side).
Using the Second Kicker: Execute the free kick while holding the L1 button to make the second kicker make the shot or cross pass.
Second Kicker Rolls Ball Forward: Hold down the L1 button and then press the ✕ button to make the second kicker roll the ball forward. You can then make a shot or pass from open play with the second kicker.
Alter Kick Direction: This feature enables you to fool opponents by lining up a shot at one side of the goal, only to then shoot at the opposite side. Press the □ button and then press the L1 button when the power gauge appears to shoot to the left, and the R1 button to shoot to the right.

★ **Set-Pieces & Dead-Ball Situations (continued)**

Free Kicks: Wall Control

When the opposing team has a free kick, press and hold the following buttons to control the players in the defensive wall:
All Players Jump: Press the □ button.
Players Hold Position: Press the ✕ button.
Players Charge Forward + Jump: Press the ○ button.
Players Charge Forward: Press the ○ and ✕ button together.
Random: No buttons pressed.

Throw-ins

Short Throw-in: Press the ✕ button to throw the ball to your nearest teammate in the direction of the throw.
Long Throw-in: Press and hold the ○ button to make a longer throw-in in the direction the thrower is facing.
Lead Throw-in: Press the △ button to throw the ball into space ahead of a teammate.

Penalty Kicks

Kicker: Press the □ button and hold the required direction on the directional buttons.
Goalkeeper: Hold the directional buttons to dive.

★ **Change Cursor set to "Unassisted" and/or Select Player set "On"**

Calling for the Ball: When a teammate has the ball, press the R2 button to call for a pass. The more frequently you press the button, the more strident your appeal for the ball will be.
Note: Calling for the ball is especially important in the Become a Legend Mode, where you control one specific player only.
Moving the "Player" Camera": When your player is not in possession of the ball, you can press and hold the L1 button to move the camera around the pitch with the directional buttons. You can unlock the "Player" camera type at the PES-Shop.

★ **Game Settings**

Before a match can begin, you need to select your team, your opponents, and tailor various match options to suit your personal preferences. This section illustrates how to start a friendly Exhibition match, but the same principle applies to all competitions.

★ **Player Settings Screen**

Use the directional buttons to highlight a configurable option, and then press the ✕ button to select it. Press left or right on the directional button to change settings.

1: Player Settings

Choose whether you want to play as the home or away team, then select from one of four different game modes:

You control all the action on and off the pitch.

You control the players on the pitch and the AI takes care of substitutions and tactics.

The AI controls the players on the pitch and you act as manager.

For cooperative play, the other player(s) simply choose the same side as you.

2: Change Cursor Settings

This option sets how frequently the player cursor switches from one player to another:
Assisted: There are eight speeds to choose from _ the fewer blue blocks, the slower cursor changes will be. The user can also switch manually between players.

Semi-Assisted: The user controls the switching of the cursor. When a pass is made, the cursor will automatically switch to the player receiving the pass.
Unassisted: The cursor will only change when the L1 button is pressed.
Select Player: The cursor is fixed on one player and cannot be changed.

3: Goalkeeper Cursor
If this option is set to "ON", you can take direct control of your goalkeeper's basic movement while defending by pressing the △ button and L1 button simultaneously.

4: Cursor Display Settings
Use this option to choose how the player cursor appears during matches. "Default" shows the controller number (1 to 8), "User Name" displays the identity registered in the Option File, and "Player Name" shows the name of the individual under your control.

5: Load All Settings
This option is very useful during matches against regular human opponents. With memory cards (8MB) (for PlayStation®2) containing personal Option Files in MEMORY CARD slot 1 and MEMORY CARD slot 2, you can automatically load settings and button configuration data for both players.

★ **Select Team/Strip Selection/General Settings**
After you've finalised the Player Settings, you'll be able to select the teams of your choice as well as their uniforms. Finally, before kick-off, you may modify General Settings like Game Level, Match Time, Rule Settings and more.

★ **Formation Settings**
This screen enables you to select your team, pick (and edit) a formation, and adjust dozens of other strategic settings. The tactical flexibility it offers is huge, but don't feel daunted: you can easily bypass its many features for as long as you please. This chapter will introduce you to the key features of the Formation Settings menus. For further information, make use of the in-game Help function. Just press the SELECT button when the Help icon appears.

★ **Main Menu**
The Main Menu has been introduced as an easy-to-use front end to the traditional Formation Settings screen. It offers the following options:

Match Start: Start the game.
Simple Settings: Configure your strategy by selecting keywords that best suit what you expect from your team, and the PES 2010 artificial intelligence will configure your tactics and team line-up accordingly.
Auto Settings: This option will suggest a formation, tactics and a first team that the PES 2010 AI believes is the best for your chosen squad.
Manual Settings: Provides access to the "classic" Formation Settings options, which enable you to configure every aspect of your team's tactics.
Disable Menu: Select this option to go straight to the Manual Settings screen on future visits to the Formation Settings page.

★ **Manual Settings**
Changing the Formation Display: Press the L2 or R2 buttons to toggle the different "pages" of the Formation Display. The default display shows your team's current formation, but you can also view shirt numbers, movement directions (areas of the pitch that your players have been told to cover when your team is in possession), and defensive instructions (the longer the arrow, the more concerned a player will be with breaking up attacks than taking part in them).

Changing the Status Display: Press the L1 or R1 button to switch through the different pages of the Status Display. These show player positions, stamina and condition, yellow and red cards, and set-piece takers. In Master League mode, or if you have the "Cumulative Fatigue" option active during league and cup competitions, an additional gauge will appear beneath the players' Stamina bars as they participate in successive matches. As this gauge fills a player's ability to regain stamina will be reduced, and they will become more susceptible to injury.

Special Icons: The following icons appear on Status Display pages to provide information on player condition and availability.

1 Blue Arrow | 2 Red Cross | 3 Yellow Cross | 4 White Dash | 5 Globe | 6 Yellow Cards | 7 Red Card

Injuries
1 Returning to Full Fitness 2 Severe Injury 3 Slight Injury 4 Injury Status Unclear
Unavailable
5 On International Duty 6 Suspended due to Cumulative Yellow Cards 7 Suspended due to a Red Card

★ **Match Start/Exit**
Select this option to begin (or return to) a match.

★ **Substitutions**
This menu enables you to pick your team and substitutes. Select a highlighted player with the ✕ button, then choose the desired replacement and press the ✕ button to implement the switch. Players in the first eleven are displayed in black text, substitutes in blue, and reserves in green. The following additional options are available on the Change Player screen:

Teamwork Display: Press the ○ button to activate and deactivate the Teamwork diagram.
Auto Filter: Press the START button to automatically pick eligible and appropriate players to suit the current formation. Press the START button again to revert back to the original order.
Ability Display: Use the L2 and R2 buttons to scroll through the different pages of the Ability Display.
Auto Select: Choose a player to be substituted and press the START button to automatically receive a suggested replacement.

Note on Player Abilities: Each player in PES 2010 is unique, defined by strengths and weaknesses that you can study in the Ability Display window. In addition to basic attributes such as height, age, dominant foot, and preferred positions, you can view color-coded abilities (capabilities rated between 1 and 99 or 1 and 8) and "special" abilities (stars indicating that a player has a particular aptitude in that area). Tip: you can learn more about the function of player abilities by using the Edit Player option in Edit Mode.

★ **Set Formation**
Use the directional buttons to select your formation. Now pick one of the preset variants for each formation, and use the L1 and R1 buttons to activate and disable a sweeper system in defense. Finally, press the ○ button to confirm your choice.

★ **Edit Position**
Select a player, move his button icon with the directional buttons, and then press ✕ to confirm his new position. Press the ○ button with a player selected to change his specific role _ for example, central midfielder (CMF), full-back (SB), or striker (CF). Each player specializes in one or more predefined areas of play, so a side midfielder (SMF) may also be comfortable playing as a winger or central midfielder. It's important to note that putting a player out of position can lead to invisible ability penalties, reflecting his unfamiliarity with that role.

★ **Team**
Change Gameplan: This screen can be used to assign manual gameplans/strategies to ○, ✕, △ and □. You can activate or disable these during a match by pressing L2 + the appropriate button. You can also choose from three different strategy systems: Manual (you have full control), Semi Auto (you have control of one strategy activated with the L2 button, while the AI activates the other three at its discretion), and Full Auto (all chosen strategies are under AI control).

Strategy Plan A/Strategy Plan B: Use these options to configure additional formations that can be assigned to Manual Strategy buttons via the Strategy menu. You could, for example, create one system with an emphasis on attack to use while striving for a late equalizer, or set up a highly defensive formation to preserve a slender lead during the closing minutes of a tight match.

Team Strategy: Adjust the behavior of your defensive line to suit your playing style. Back Line is used to determine how deep (C) or high (A) up the pitch your defensive line will sit. The "Offside Trap" option is used to specify how often your defenders should push up to catch opposing players offside, from frequently (A) to rarely (C). Caution: adjusting these options to "A" can lead to your defenders tiring more quickly during a match.

Attack/Defense: The Attack/Defense gauges appear at the bottom of the screen during a match and indicate a team's current attitude, from defensive (blue) to attacking (red). You can adjust these manually in all modes, excluding "Recommended" (full auto). See General Controls, page 6.

Manual: You manually change the Attack Level during a match.
Defensive (auto): The AI adjusts the gauge towards defense only.

Balanced (auto): The AI controls both attack and defense.
Attack-minded (auto): The AI adjusts the gauge towards attack only.
Recommended (full auto): The AI assumes complete control of the Attack/Defense gauge.

Mark Settings: Select "Mark Key Player," and the appropriate member of your team will man-mark the opposition's most dangerous player. Select "Disengage marking" to undo this change.

Set Piece Taker: Choose players to take corners, free kicks, and penalties. If you select "Auto Settings," the AI will automatically pick these for you.

Select Captain: Use this to award the captain's armband to a member of your first eleven.

Change Settings: The two options in this menu enable you to assign responsibility for player substitutions and positional changes to the AI.

★ **Individual**
Use this option to give each player specific instructions for the forthcoming match.

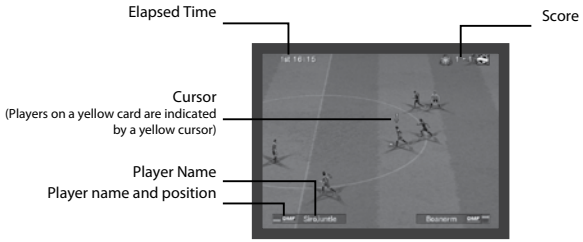
Attack: Assign up to two directional arrows to indicate runs a player should make while your team is in possession. This could be used to instruct a full-back to provide greater support during attacks along his touchline, or for a central midfielder to make runs into the penalty area.
Defense: Adjust how actively the player will track back to defend. This can be set to "High," "Normal," or "Low".
Mark Settings: By default, all players in your team are assigned to zonal marking. Use this option to instruct a player to man-mark a specific member of the opposing team. Use the "Normal" or "Aggressive" settings to determine how closely your player should mark his opponent. Select "Disengage marking" to return to zonal marking. Sweepers cannot be given man-marking duties.
Edit Position: Change a player's position on the pitch.
Select Role: Pick a player's specific role _ for example, should a midfielder play as a DMF or CMF?

★ **Data Management**
Use this menu to store, save and load formation settings for future use.

Copy Formation: Copy formation data from one location to another.
Delete All Stock Data: Delete all formations temporarily saved in Stock Data.
Save Stock Data: Save the data held in Stock Data.
Load Stock Data: Load formation data stored on a memory Card (8MB) (for PlayStation®2).
Copy Opponent Stock Data: Copy opponent's Stock Data into your own stock.
Exchange Stock Data: Exchange your own team's Stock Data with that of your opponent.

★ **Match Screens**
This section explains the various features and functions of screens you will encounter during a match.

★ **Match Display**



Attack/Defense Mindedness: This gauge indicates your team's current mentality. The redder the bar is, the more offensive the team will be; conversely, a blue bar indicates that a team is pulling back to defend.

Strategy Mark: Button symbols representing Manual Strategies appear in this area when active.

Stamina Gauge: Displays a player's current stamina. The gauge will turn red when stamina is dangerously low, indicating a drop in that player's performance.

Note: The Stamina Gauge defaults to off. In order to display it, you must switch it on from the Pause Menu.

Event Icons: The following symbols will appear in the top left-hand corner of the screen during matches.

Blue - Returning to the Match (No Injury):
A player is returning to the pitch with a clean bill of health.

Yellow - Returning to the Match (Slight Injury):
A player is returning to the pitch, but is carrying an injury that will have an impact on his performance.

Red - Not Returning to the Match (Due to Injury):
An injured player cannot return to the pitch, and must be substituted (if possible).

Gray - Indirect Free Kick:
An indirect free kick has been awarded.

Red - Stoppage Time:
This indicates the game minutes of stoppage time that will be played.

★ **Play Modes**
★ **Match Mode**
Use this mode to play individual matches against the CPU or a human competitor. If you're anxious to play your first game of Pro Evolution Soccer, this is the quickest way to get onto the pitch!
Exhibition: Play a one-off match against AI or human competitors.
P1 Quick Start & P2 Quick Start: Use these options to bypass settings screens. Choose P1 Quick Start to play against the AI, and P2 Quick Start to play a friend.
Penalties: Play a penalty kicks competition.

★ **UEFA Champions League**
Pit your club against the elite of European soccer with the exclusive UEFA Champions League mode. Is your team strong enough to negotiate the group stages? Will you rise to the challenge of knock-out games? Can you become one of the few to lift the cup every player, manager, and fan dreams of?

UEFA Champions League Preparations
Select either "Exhibition" or "Competition", then choose "Game Settings".
Either select "New Game" or "Load Data". Select a team registered to the UEFA Champions League to play a single match.

The Competition Format
32 teams all eyeing European glory will first take part in a group stage where they are divided into eight groups of four. The winners and the runners-up in each group advance to the Knockout Stage.
1 Group Stage
Four teams in each group comprise the Group stage, playing each other twice in a home and away format. The teams finishing in the top two places advance to the Knockout Stage.
2 The First Entry Draw
A draw determines which opposing team each of the 16 teams who made it through the Group Stages will face. Group winners from one group will face the team that finished runners-up in another. However, they will not face teams that are from the same league. Note that this may change if you enter more than four teams from one league.
3 First Knockout Round
Ties will be decided over two matches on a home and away basis. The team with the greater number of aggregate goals advances, or in the event of a tie, the team that scored more away goals wins. If the Away Goals rule proves inconclusive, extra time will be played. If there are no goals in extra time, the winner is decided by a Penalty Shoot-out.
4 The Second Entry Draw
The second draw determines which team each of the eight teams that won their First-round ties will face. Unlike the First Draw, teams can be paired with those from the same group or league.

5 Quarter-Finals & Semi-Finals
Much in the same way as the First-round ties, winners here will be decided over two matches on a home and away basis. There will be no third place play-off for the defeated Semi-Finalists.
6 Final
The Final of the UEFA Champions League will be contested as a single match.

★ **Master League Mode**
In this mode, you must choose a team and then lead it to success in league and cup competitions (including the UEFA Champions League) over an unlimited number of seasons. As well as generating revenue through success on the field and keeping your squad at peak fitness, you'll need to make astute forays into the transfer market and carefully nurture up-and-coming talent to transform your club into a dominant force in world soccer.

★ **Basic Rules**
Master League mode simulates a real-life football season: you play league matches and cup competitions, and can buy or sell players during two transfer windows (one mid-season, the other at the end of a year). When you win matches and perform well in competitions, you will be awarded "P" points _ the Master League's in-game currency. These are used to pay player salaries, and to buy new squad members.

There are three situations that can lead to a Game Over situation:

Your "P" Point Balance Falls Below Zero: You will be immediately taken to the Game Over screen. Be careful when negotiating multiple transfers!
Squad Size Falls Below 16 Players: If your squad shrinks to 15 players or less due to player retirements and failed contract negotiations, the game will end.

★ **Getting Started**
Choose "Receive PSP™ Data" to continue a game you have started or continued on your PSP™. Select "New Game" to begin your Master League career. Select "Master League Original Members" to begin with a fictional squad of only modestly gifted players, "Match Mode Members" to pick a team with its existing player roster, or "Create Custom Team" to create a club from scratch. After you have selected your preferred starting members, you will be taken to the Master League Game Settings screen. This is a series of questions designed to help tailor the Master League difficulty to suit your expectations.

Don't worry too much about your other decisions _ you can revise difficulty options at the Game Settings screen that follows. If you opted for "Create Custom Team," you will first be asked to edit your club and choose your players.

Select Teams
Choose the team you wish to control, and the remaining teams will be selected automatically. You begin in Division 2. If you purchase the "ML League Structure" feature from the PES-Shop, you can manually choose the clubs for each league, and even start in Division 1.

★ **Become a Legend**
Create a player and aim to become a main pillar of your team and lead it to the championship. Enjoy your career all the way from your professional debut to your retirement from the game.

Opportunities to play matches will be scarce from your debut. You must work hard and impress in matches to win a place on the bench. Put in good performances off the bench to win a regular starting spot in the team. Good match performances will lead to offers from other clubs. After transferring, lead your new team to victory, but also aim to win personal accolades such as the best player of the year or top goal scorer awards. Titles such as these can often result in offers from major clubs, and even national team call-ups.
A player's career begins at the age of 17 and increases by one year every January. At the age of 32, you can either choose to retire or play until 36 when retirement is forced and "Become a Legend" is concluded.

Matches
Starting players, team formation, substitutions etc. will be decided automatically by the CPU. You control only your created player. When you are not playing, you can view the match as a spectator (double the match speed by the "Game Speed when Spectating" option on the Pause Menu if you wish).

Requesting a Pass from a Teammate
Tap the R2 button repeatedly to request a pass from a teammate. If you're in a good position he will pass you the ball.

Player Development
Playing in matches allows players to develop their abilities.

National Team Call-up
Good performances for your club team can lead to national team call-ups. You can win different titles playing in national competitions.

Offers
Good performance in your club team and national team can lead to offers from other, even major clubs. If you select which club you want to transfer, you will transfer to that club the following week.

Note: You can use your developed Become a Legend player in any other play mode of the game. To do so, go to "Player Information/Edit Registration" in the Become a Legend menu.
Furthermore, you can qualify for the UEFA Champions League within Become a Legend.

★ **League Mode**
Select this mode to play in a single league over one season or more. With the optional cup enabled, can you lead your team to a glorious double?

New Game/Load Data/Receive PSP™ Data
Select New Game to create a competition, or Load Data to resume a previously saved game. Choose "Receive PSP™ Data" to continue a game you have started or continued on your PSP™.

★ **Cup Mode**
This mode offers a wide range of configurable knockout competitions, from the epic 32-nation International Cup to smaller, user-designed tournaments with club teams.

★ **Selection Match**
This play mode provides the opportunity to play with teams made up of randomly-drawn players, which can lead to some highly entertaining fantasy fixtures. You can either pick a particular region or league for the players to be selected, or choose four teams for your squad to be drawn from. If you don't like the offered line-up, feel free to modify. Finally, select "Conclude Player Selection" to begin the match.

★ **Community**
Establish your own Community, which is the place to play with friends and rivals alike! Organize your own Communities and keep track of all match records! That should settle the argument of who's the best! Make your Community the social epicenter for your soccer gatherings!

Community Creation
Once you have decided on the community's name, register participants to get started. Up to 16 users can join in one Community. However, you cannot register users with the same name.

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "adidas", the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and TUNiT are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © 2009, DFB Licence granted by m4e AG, Grünwald © The Football Association Ltd 2009. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF © 1996 JFA Officially licensed by FIGC and AIC © 2001 Korea Football Association Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd © Real Madrid (09) Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. © Adagp, Paris 2009./Macary – Zublena & Regembal – Costantini, Architects Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2009 Konami Digital Entertainment.

©2009 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

LIMITED WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please call our Warranty and Technical Service number at (310) 220-8330 or (310) 220-8331 from 9:00 am PST to 5:00 pm PST, Monday-Friday, or send an email to support@konami.com. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

CUSTOMER SERVICE
If you feel stuck in the game or just need a boost, don't worry! You can write to our game experts at support@konami.com or view our Support section at www.konami.com.

Register now at www.konami.com to receive exclusive product news, special offers and more!

www.konami.com/pes2010

⚠AVERTISSEMENT: PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CRISES

LIRE AVANT D'UTLISER VOTRE SYSTÈME DE DIVERTISSEMENT PAR ORDINATEUR PLAYSTATION®2

Un très petit pourcentage de personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou des syncopes lorsqu' exposés à certains motifs de lumière ou de scintillations. L'exposition à certains motifs ou arrière-plans sur l'écran de télévision ou lorsque jouant à des jeux vidéos peut déclencher des crises d'épilepsie ou des syncopes chez ces personnes. Ces conditions peuvent déclencher des symptômes d'épilepsie non-détectés auparavant ou des crises chez les personnes qui n'ont pas d'histoire de crises préalables ou d'épilepsie. Si vous, ou n'importe qui dans votre famille, a une condition épileptique ou a eu des crises de n'importe quelle sorte, consulter votre médecin avant de jouer. CESSER IMMÉDIATEMENT l'utilisation et consulter votre médecin avant de recommencer à jouer votre partie si vous ou votre enfant éprouvez n'importe lequel des problèmes de santé suivants ou symptômes :

- étourdissement
- Vision altérée
- Tics de l'œil ou du muscle
- Perte de conscience
- Désorientation
- Crises
- Tout mouvement involontaire ou convulsion

RECOMMENCER À JOUER VOTRE PARTIE SEULEMENT SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.

Utilisation et manipulation de jeux vidéos pour réduire la probabilité de crise

- Utiliser dans un endroit bien éclairé et garder aussi loin que possible de l'écran de télévision
- Éviter les télévisions à écran large. Utiliser l'écran de télévision le plus petit disponible.
- Eviter une utilisation prolongée du système PlayStation2. Prendre 15 minutes de pause pour chaque heure de jeu.
- Eviter de jouer lorsque vous êtes fatigué ou avez besoin de dormir.

Arrêter l'utilisation du système immédiatement si vous éprouvez n'importe lequel des symptômes suivants: étourdissements, nausée, ou sensation similaire d'être malade; inconfort ou douleur dans les yeux, oreilles, mains, bras, ou toute autre partie du corps. Si la condition persiste, consulter un médecin.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISIONS À PROJECTION:

Ne pas connecter votre système PlayStation2 sans d'abord consulter le manuel de l'utilisateur pour votre TV à projection, sauf si c'est un type LCD. Sinon, cela peut endommager votre écran de TV de façon permanente .

MANIPULATION DE VOTRE PLAYSTATION 2 FORMAT DISQUETTE:

- Ce disque est destiné seulement pour une utilisation avec les consoles PlayStation2 avec la désignation NTSC U/C.
- Ne pas le plier, l'écraser ou le submerger dans des liquides.
- Ne pas le laisser à la lumière directe ou près d'un radiateur ou autre source de chaleur.
- Vous assurer de prendre une pause-repos occasionnelle durant un jeu prolongé.
- Garder ce disque compact propre. Toujours tenir le disque par les bords et le garder dans son étui de protection lorsqu'il n'est pas utilisé. Nettoyer le disque avec un lige sec, sans charpie, doux, en essuyant en ligne droite du centre au bord extérieur. Ne jamais utiliser de solvants ou de nettoyeurs abrasifs.

Installation	**17**
Démarrer	**17**
Réglages Système	**18**
Galerie	**18**
Mode Entraînement	**18**
Mode Modifier	**19**
Commandes du Jeu	**19**
Configuration du Match	**23**
Réglages de la Formation	**24**
Ecrans du Match	**26**
Modes de Jeu	**27**
Ecran du Match	**27**
Ligue des Champions UEFA	**27**
Ligue des Masters	**28**
Devenez une Légende	**28**
Ligue	**29**
Coupe	**29**
Sélection du Match	**29**
Communauté	**29**
Mentions Legales	**30**
Garantie/ Support Produit	**31**

Merci d'avoir acheté PES 2010 de Konami. Avant de commencer à jouer, nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel. Nous vous conseillons également de le conserver précieusement pour pouvoir le consulter ultérieurement. **REMARQUE:** Konami ne réédite pas ses manuels.

Konami vise constamment à améliorer ses produits. Il peut par conséquent exister de légères différences entre deux produits selon leur date d'achat.

★ Système PlayStation®2

Démarrer: installez le système de loisir interactif PlayStation®2 selon les instructions du mode d'emploi fourni avec votre système. Vérifiez que le système est sous tension (le voyant ON/STANDBY est allumé en vert). Mettez le disque PES 2010 dans le compartiment à disque, étiquette vers le haut. Branchez les manettes de jeu et autres accessoires (le cas échéant). Suivez les instructions à l'écran et consultez ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation de ce logiciel.

Memory Card (carte mémoire)(8MB)(pour PlayStation®2): Pour sauvegarder les paramètres du jeu et votre progression, insérez une Memory Card (carte mémoire)(8MB)(pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) Nº1 de votre PlayStation®2. Vous pouvez charger les parties sauvegardées depuis cette carte mémoire ou toute Memory Card (carte mémoire)(8MB)(pour PlayStation®2) contenant une sauvegarde.

★ Démarrer

Insérez une carte mémoire (8Mo) (for PlayStation®2) avec au minimum 2144KB d'espace libre sur la fente 1 CARTE MEMOIRE de la console, puis chargez la partie.

Sélectionnez votre langue préférée à partir de l'écran de sélection linguistique lors du démarrage. Alors que les langues peuvent être modifiées librement par la suite dans les réglages système, les noms des équipes resteront dans la langue que vous avez sélectionnée en premier.

★ **Créer un Fichier Option**

Si c'est la première fois que vous jouez à PES 2010, vous devez tout d'abord devoir créer un fichier option. Ce fichier contient des données de jeu importantes telles que la configuration des touches, les réglages d'écran et bien plus encore. S'il n'existe aucun Fichier option, vos configurations et données personnelles ne peuvent être sauvegardées. Quand vous lancez le jeu pour la première fois, choisissez « Sauvegarder » dans le menu qui apparaît et saisissez un nom d'utilisateur. Votre Fichier option sera alors créé et chargé automatiquement à l'avenir.

★ **Menu Principal**

L'écran de sélection du Menu Principal vous permet d'accéder aux compétitions, aux options et aux réglages de PES 2010. Utilisez les boutons directionnels ou le stick analogique gauche pour marquer l'option demandée, puis appuyez sur le bouton ✕ pour confirmer votre sélection.

Sauvegarde des Données

Afin de stocker et de mettre à jour le fichier option et sauvegarder votre progression dans les compétitions, vous aurez besoin d'une carte mémoire (8Mo) (pour PlayStation®2) sur la fente 1 CARTE MEMOIRE. L'option fichier ne peut être uniquement sauvegardée ou chargée à partir d'une carte mémoire (8Mo) (pour PlayStation®2) insérée sur la fente 1 CARTE MEMOIRE (ou fente 1-A CARTE MEMOIRE si utilisation d'une multiprise (pour PlayStation®2). Les données des compétitions sont sauvegardées dans le slot 1 CARTE MEMOIRE par défaut, mais vous pouvez modifiez la fente CARTE MEMOIRE utilisée pour stocker votre progression sur les écrans de Sauvegarde et de Chargement.

Sur l'écran du menu principal de chaque mode de jeu, vous pouvez sélectionner « sauvegarder » afin d'accéder à l'écran Sauvegarde des données. Sélectionnez le compartiment dans le lequel vous souhaitez sauvegarder les données puis appuyez sur la touche ✕ pour confirmer votre choix. En appuyant sur la touche ○ sur l'écran de sauvegarde des données vous accéderez à l'écran de suppression des données sauvegardées que vous pouvez utiliser pour effacer tous fichiers PES 2010 non souhaités.

Utilisation de la Fonction D'aide

PES 2010 est un jeu palpitant qui comprend un nombre de fonctions incroyable, mais tous les efforts nécessaires ont été fournis afin de le rendre aussi accessible que possible. Quand l'icône SELECT apparaît en bas de l'écran, vous pouvez appuyer sur ce dernier afin d'accéder au menu de l'aide pour découvrir des conseils utiles à tout moment.

★ **Réglages Système**

Ce menu offre des nombreuses fonctions utiles, comme l'écran de configuration des boutons et les commandes de gestion des données.

Gestion des Données PES: Utilisez cette option pour télécharger et sauvegarder les fichiers d'option, puis pour copier, effacer et importer les données provenant des fichiers d'option de PES 2009. Si vous activez la sauvegarde automatique, tous les réglages des paramètres seront automatiquement sauvegardés dans votre fichier d'option.

Liaison de Données PSP™ (PlayStation® Portable): Transmettez les données éditées sur le logiciel exclusif PSP™ Pro Evolution Soccer 2010. Les données exactes transmises dépendent du mode de réception final.

Configuration des Boutons: Utiliser ce menu pour personnaliser les paramètres des manettes en fonction de vos préférences individuelles. Mettez en évidence une action avec le bouton directionnel et ensuite exécuter les échanges souhaités avec le bouton ✕. Utilisez le bouton ○ pour passer des commandes d'attaque à celles de défense et vice-versa. Vous pouvez également appuyer sur le bouton ■ pour charger les paramètres de configuration du fichier d'option.

Réglages Son: Ici, vous pouvez effectuer le réglage des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Paramètres de L'écran: Utilisez cette option pour repositionner l'affichage du jeu sur votre télévision ou moniteur.

Langue: Sélectionnez la langue pour les textes dans le jeu et les commentaires.

★ **Galerie**

Visitez la galerie pour visionner les ralentis sauvegardés, voir votre vitrine de trophées et créer des listes d'écoute pour la musique. Choisissez l'option crédits pour être présenté à l'équipe en coulisse de PES 2010.

PES-Shop: Allez faire un tour à la boutique PES afin de dépenser des « Points » PES avec un large choix de fonctionnalités sous la forme de bonus. Un petite somme de points PES sont attribués après chaque match, indépendamment du résultat obtenu et une quantité nettement plus importante quand vous gagnez des tournois et des ligues. Cependant, vous recevrez des points PES uniquement la première fois que vous remporterez une compétition particulière, donc assurez-vous de les dépenser à bon escient!

★ **Mode Entraînement**

Utilisez ce mode pour vous entraîner aux commandes de base ou pour apprendre à maîtriser des techniques plus complexes.

Entrainement Pas à Pas

Ce mode d'entrainement offre de nombreux challenges conçus pour vous améliorer tout au long du jeu. Choisissez le niveau qui correspond le mieux à vos capacités (débutant à intermédiaire), puis suivez les instructions à l'écran pour jouer à chaque scénario.

Entraînement Libre

Cette option vous permet de choisir une équipe et d'affronter jusqu'à 11 joueurs de la réserve au cours d'un match amical. Les tableaux suivants présentent les Réglages d'environnement et les options du Menu Pause spécifiques à l'Entraînement libre.

★ **Mode Modifié**

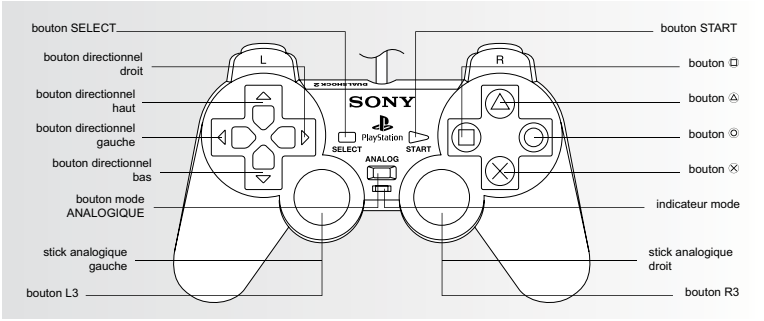
Cette option vous permet de personnaliser la multitude d'équipe et de joueurs proposés dans PES 2010, et même de créer votre propre équipe. Utilisez le bouton SELECT (quand son icône apparaît en bas de l'écran) pour consulter des instructions plus détaillées sur la manière d'utiliser les nombreuse options et fonctionnalités de ce mode.

★ **Commandes du Jeu**

★ **Commandes de Base**

Utilisez votre manette analogique (DUALSHOCK®2) dans le port manette 1 pour naviguer dans les écrans de menu. Utilisez le bouton directionnel ou le stick analogique gauche pour vous déplacez à travers les menus, le bouton ✕ pour confirmer la sélection, et le bouton △ pour annuler ou revenir en arrière.

Les diagrammes ci-dessous indiquent les paramètres par défaut de la manette analogique (DUALSHOCK®2). Ils peuvent être modifiés via le menu de configuration des boutons dans l'écran des Options.



COMMANDES D'ATTAQUE ELEMENTAIRES

Bouton L1 :	Changement de joueur
Bouton R1 :	Course
Boutons directionnels:	Mouvement du joueur, dribble
Stick analogique gauche:	Mouvement du joueur, dribble
Bouton △:	Passe en profondeur
Bouton ○:	Passe longue/ centre
Bouton ✕:	Passe courte
Bouton ■:	Tir
Stick analogique droit:	Passe manuelle

COMMANDES DE DEFENSE ELEMENTAIRES

Bouton L1:	Changement de joueur
Bouton R1:	Course
Boutons directionnels:	Mouvement joueur
Stick analogique gauche:	Mouvement joueur
Bouton △ (maintenir):	Gardien de but
Bouton ○:	Tacle glissé
Bouton ✕ (maintenir):	Tacle/mettre sous pression
Bouton ■ (maintenir):	Dégagement/pressing

Remarque: Vous pouvez également vérifier les commandes du jeu pendant une partie. Faites juste une pause pendant un match et sélectionnez «Liste des commandes» dans le menu qui s'affiche.

★ **Dribbles et Contrôle du Ballon**

Dribbles: Utilisez les boutons directionnels pour déplacer votre joueur quand le ballon est à ses pieds.
Dribble Rapide: Appuyez sur le bouton R1 pendant que vous dribblez pour sprinter.
Plus de Temps entre les Contacts Avec le Ballon: Maintenez le bouton R1 enfoncé pour sprinter balle au pied et appuyez rapidement sur le bouton directionnelle deux ou trois fois entre les touches de balle pour pousser le ballon plus loin. Vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant rapidement sur le bouton R1.
Dribble Profond: Lorsque vous sprintez balle au pied avec le bouton R1 enfoncé, maintenez le bouton R2 et appuyez sur le bouton directionnel à 45 degrés à droite ou à gauche dans le sens de la course.
Dribble Lent: Maintenez le bouton R2 enfoncé tout en dribblant pour effectuer un «dribble lent». Grâce à cette technique, le ballon colle aux pieds de votre joueur et il peut alors exécuter de brusques changements de direction ou une des nombreuses feintes possibles.
Dribble Latéral: Afin de vous déplacer latéralement dans la direction du mouvement en cours, appuyez sur le bouton R2, puis appuyez immédiatement sur le bouton directionnel à 90 degrés dans chaque direction.
Bloquer le Ballon 1: Relâchez le bouton directionnel et appuyez sur le bouton R1 pour immobiliser le ballon pendant que vous dribblez.
Bloquer le Ballon 2: Relâchez le bouton directionnel et appuyez sur le bouton R2 pour que votre joueur immobilise le ballon et s'oriente vers le gardien du but adverse.
Sauter: Lorsqu'un adversaire effectue un tacle glissé, appuyez sur le bouton R2 afin d'essayer de sauter au-dessus de lui.
Contrôle du Ballon: Quand vous recevez une passe, appuyez sur le bouton directionnel pour contrôler le ballon.
Bloquer le Ballon: Quand vous recevez une passe, appuyez sur le bouton directionnel tout en maintenant le bouton R2 enfoncé pour arrêter le ballon et vous orienter dans la direction spécifiée.
Arrêter le Ballon et s'orienter Vers le But Adverse: Pour demander à votre joueur de suivre le ballon sans qu'il le touche quand une passe lui est destinée, maintenez le bouton R2 pour vous orienter vers le but adverse tout en bloquant le ballon.
Feinte de Réception: Pour demander à votre joueur de suivre le ballon sans qu'il le touche quand une passe lui est destinée, maintenez le bouton R1 benfoncé et appuyez sur le bouton directionnel dans la direction de la course du ballon.

★ **Passes**

Remarque: Utilisez les boutons directionnels afin de spécifier la direction des passes.
Passe Courte/Tête: Appuyez sur le bouton ✕ pour effectuer une passe courte près du sol ou une tête. Maintenez le bouton ✕ enfoncé plus longtemps pour effectuer une passe vers un joueur plus éloigné.
Talonnade: Appuyez rapidement sur le bouton directionnel dans la direction opposée au sens de la course et appuyez ensuite sur le bouton ✕.
Passe Sans Contrôle: Appuyez sur le bouton ✕ avant que votre joueur ne réceptionne le ballon.
Passe Longue: Appuyez sur le bouton ●. La longueur de la passe dépend de la durée pendant laquelle le bouton ● est maintenue enfoncé.
Passe Longue Sans Contrôle: Appuyez sur le bouton ● avant que votre joueur ne réceptionne le ballon.
Passe en Profondeur: Appuyez sur le bouton △. En maintenant le bouton △ enfoncé plus longtemps, vous adressez votre passe à un joueur plus éloigné.
Passe en Profondeur Sans Contrôle: Appuyez sur le bouton △ avant que votre joueur ne réceptionne le ballon.
Passe en Profondeur Aérienne: Maintenez le bouton L1 enfoncé et appuyez sur le bouton △.
Une-Deux Piqué: Maintenez le bouton L1 enfoncé et appuyez sur le bouton ✕ pour effectuer une passe courte, puis appuyez sur le bouton △ avant que votre partenaire ne réceptionne le ballon afin qu'il vous renvoie une passe.
Une-Deux Piqué avec Retour de Passe Lobée: Maintenez le bouton L1 et appuyez sur le bouton ✕ pour faire une passe courte, puis appuyez sur le bouton L1 + △ avant que votre coéquipier réceptionne le ballon afin qu'il vous renvoie une balle piquée.
Passe et Accélération: Appuyez sur le bouton R2 immédiatement après avoir effectué une passe pour faire un appel en profondeur.
Passe Manuelle: Orientez le stick analogique droit dans la direction souhaitée pour effectuer une passe. La longueur de la passe dépend de la durée de pression du joystick analogique droit.
Passe Longue Manuelle: Appuyez sur le bouton L1 et appuyez sur le stick analogique droit dans le sens désiré afin d'exécuter une longue passe. La longueur de la passe dépend de la durée de pression du joystick analogique droit.

★ **Les centres**

Remarque: Utilisez les boutons directionnels pour spécifier la direction des centres.
Centre Haut: Quand vous êtes loin dans la moitié de terrain adverse, appuyez sur le bouton ●.
Centre Bas: Quand vous êtes loin dans la moitié de terrain adverse, appuyez deux fois sur le bouton ●.
Centre Bas Le long de la Chaussée: Quand vous êtes loin dans la moitié de terrain adverse, appuyez trois fois sur le bouton ● pour envoyer le ballon au ras du sol.

Centre Flottant: Appuyez sur le bouton R2 pendant que vous effectuez un centre pour envoyer le ballon en l'air.
Centre Rapide: Maintenez le bouton L1 enfoncé et appuyez sur le bouton ● pour exécuter un centre à partir de n'importe quelle position dans la moitié de terrain adverse.

★ **Tirs**

Notes sur les tirs: Appuyez sur le bouton ■ pour remplir la jauge de tir. Relâchez le bouton ■ quand la jauge de tir atteint le niveau désiré et votre joueur tirera en direction du but. Le niveau atteint par la jauge de tir détermine la force et la hauteur de votre tir. Utilisez le bouton directionnel pour définir la direction voulue pendant le tir.
Tir: Appuyez sur le bouton ■.
Tir Sans Contrôle/Tête: Appuyez sur le bouton ■ juste avant que le ballon n'atteigne votre joueur pour effectuer un tir sans contrôle ou une tête vers le but.
Tir Contrôlé: Appuyez sur le bouton R2 quand la jauge de tir atteint le niveau désiré pour effectuer un tir qui sacrifie la puissance au bénéfice de la précision.
Tir Lobé: Maintenez le bouton L1 enfoncé et appuyez sur le bouton ■.
Tir Lobé Type 2: Pour effectuer un lob avec une trajectoire moins haute, appuyez sur le bouton ■ puis appuyez sur le bouton R1 quand la jauge de tir apparaît.

★ **Mouvements et Feintes**

Ejection du Ballon: Lorsque le joueur a arrêté le ballon avec ses pieds, appuyez sur les boutons L1 et R1 simultanément pour dégager le ballon devant vous et faire un tir ou un centre.
Passement de Jambes (Long): Appuyez deux fois sur le bouton L1.
Passement de Jambes (Court): Appuyez deux fois sur le bouton R2.
Faux Départ: Quand votre joueur est immobile avec le ballon à ses pieds, faites-lui faire un faux départ en appuyant deux fois sur le bouton L1 ou sur le bouton R2.
Feinte de Tir: Quand la jauge de tir ou de passe est affichée, appuyez sur le bouton ✕ pour annuler le tir. La feinte différera en fonction l'entrée sur le bouton directionnel avant d'appuyer sur le bouton ✕.
Flip Flap Inversé: Si le pied fort du joueur est le droit, appuyez que le bouton directionnel de la manette vers la diagonale gauche puis vers la diagonale droite rapidement pendant que vous dribblez. Si son pied fort est le gauche, la commande sera inversée. Seul un petit nombre de joueurs est capable de réaliser cette feinte.
Double Feinte en Bondissant: Appuyez rapidement sur les boutons directionnels vers la gauche ou vers la droite en diagonale dans le sens de la course du joueur.
Feinte de Corps 2: Quand les deux joueurs et le ballon sont immobiles, appuyez sur les boutons directionnels en angle droit vers la direction dans laquelle le joueur se dirige.
Feinte en V: A partie d'une position immobile, appuyez sur le bouton directionnel deux fois dans le sens opposé de la course du joueur, puis appuyez sur le bouton directionnel à 45 degrés deux fois en diagonale vers le pied fort du joueur en possession du ballon.
Feinte de Matthews: Avec la balle au repos, appuyez sur le bouton directionnel sur la gauche ou la droite de la direction ou se dirige le joueur, puis appuyez immédiatement et maintenez dans la direction opposée de laquelle votre joueur se dirige. Les joueurs doivent posséder une statistique de Dribble de 70 ou plus pour réaliser ce geste.
Laisser filer le Ballon: Juste avant qu'un joueur ne reçoive une passe, relâchez le bouton directionnel et maintenez ensuite le bouton R1 enfoncé pour passer le ballon entre les jambes et le laisser filer vers un autre joueur.
La roulette Marseillaise: Décrire un tour avec les boutons directionnels pendant que vous dribblez. Le sens de rotation des boutons directionnels détermine la direction du joueur. Seul un petit nombre de joueurs est capable de réaliser ce mouvement, et ils pourraient l'effectuer différemment.
Piquer le Ballon: Appuyez sur le bouton directionnel en arrière, puis vers l'avant rapidement pour que le joueur pique le ballon.

★ **Défense**

Tacle/Pressing: Appuyez sur le bouton ✕ pour tenter un tacle. Vous pouvez aussi maintenir le bouton ✕ enfoncé pour que votre joueur marque automatiquement un adversaire et effectue un pressing. Cette commande peut être effectuée conjointement avec le bouton R1.
Pressing d'un Partenaire: Maintenez le bouton ■ enfoncé quand l'équipe adverse est en possession du ballon afin que le joueur le plus près du ballon (les joueurs que vous contrôlez ne comptent pas) marque le porteur du ballon.
Tacle Glissé: Appuyez sur le bouton ●.
Dégagement: Quand le ballon se trouve dans votre moitié de terrain, appuyez sur le bouton ■ pour le dégager.
Faire Sortir le Gardien: Appuyez sur le bouton △ en situation de défense pour que le gardien se rue vers le ballon.
Dégagement du Gardien : Appuyez sur le bouton ● ou sur le bouton ■ pour dégager le ballon avec le pied. Utilisez les boutons directionnels pour viser.
Relance à la Main: Quand votre gardien a le ballon en main, appuyez sur le bouton ✕ pour lancer le ballon à un coéquipier. Utilisez les boutons directionnels pour viser.
Relâcher le Ballon: Quand votre gardien a le ballon en main, appuyez sur le bouton R1 pour lui ordonner de relâcher le ballon à ses pieds.

Contrôle manuel du Gardien: Si vous activez l'option «Curseur GB» dans l'écran de configuration du joueur (voir page 23), vous pouvez maintenir le bouton △ enfoncé et appuyer sur le bouton L1 pour contrôler activement les mouvements de votre gardien de but.

★ **Commandes Générales**

Changer de Joueur: Appuyez sur le bouton L1 pour transférer le contrôle au joueur le plus proche du ballon.
Contrôle du Joueur Quand le Ballon est en L'air: Lorsque le ballon est en l'air, appuyez sur le bouton R2 et utilisez les boutons directionnels pour prendre le contrôle du joueur. Vous pouvez faire courir le joueur en appuyant sur le bouton R1.
Course: Utilisez le bouton directionnel + le bouton R1 pour courir.
Super Cancel: Quand un joueur court automatiquement après le ballon, appuyez sur les boutons R1 et R2 simultanément pour stopper le joueur ou pour en reprendre le contrôle.
Activer/Annuler une Stratégie (en Mode Manuel)*: Maintenez le bouton L2 enfoncé puis appuyez sur les boutons ○, ✕, △ ou □ pour activer ou annuler les stratégies correspondant à ces boutons. Voir page 25 pour plus de détails.
Activer/Annuler une Stratégie (en Mode Semi-Auto)*: Appuyez sur le bouton L2 pour activer ou annuler la stratégie choisie.
Niveau d'Attaque/de Défense*: Appuyez simultanément sur les boutons L2 et R1 pour augmenter le niveau de votre jauge d'attaque/défense, ce qui fait avancer vos joueurs. Appuyez simultanément sur les boutons L2 et R2 pour réduire le niveau de la jauge.

* Ces boutons n'auront aucun effet si le mode a été sélectionné sur l'écran de réglage du joueur. Voir «Réglage des joueurs» page 23 pour plus de détails.

★ **Coups de Pieds Arrêtés et Remises en Jeu**

Remarque: Pour les coups francs et les corners, maintenez le bouton approprié enfoncé pour augmenter la jauge de tir au niveau désiré.

Corners

Classique: Appuyez sur le bouton ○.
Centre Haut: Maintenir les boutons R2 et ○ enfoncés.
Centre Bas: Appuyez sur le bouton directionnel haut et sur le bouton ○.
Passe à ras de Terre: Appuyez sur le bouton directionnel bas et sur le bouton ○.
Effet: Appuyez sur les boutons directionnels gauche ou droite pendant que la jauge de tir est affichée.
Corner Court: Appuyez sur le bouton ✕ pour envoyer une passe courte vers votre coéquipier le plus proche.

Coups Francs: Passes

Passe Courte: Choisissez une direction avec le bouton directionnel puis appuyez sur le bouton ✕.
Passe Longue Classique: Appuyez sur le bouton ○.
Passe Haute: Maintenir les boutons R2 et ○ enfoncés.
Passe Basse: Bouton directionnel vers le haut + bouton ○.
Passe à ras de Terre: Bouton directionnel vers le bas + bouton ○.
Effet: Touche directionnelle droite ou gauche pendant que la jauge de tir est affichée.
Passe en Profondeur: Appuyez sur le bouton △ au cours d'un coup franc pour envoyer le ballon à travers la défense. Utilisez les boutons directionnels pour orienter la passe.

Coups Francs: Tirs

Tir: Appuyez sur le bouton □.
Tir Appuyé: Bouton directionnel vers le haut + bouton □.
Tir Modéré: Bouton directionnel vers le bas + bouton □.
Tir Légèrement Appuyé: Appuyez sur le bouton □ et au moment où le joueur entre en contact avec le ballon, appuyez sur le bouton △.
Tir Légèrement Faible: Appuyez sur le bouton □ et au moment où le joueur entre en contact avec le ballon, appuyez sur le bouton ✕.
Effet: Maintenez le bouton directionnel droit ou gauche enfoncé pendant que la jauge de tir est affichée.

Coups Francs: Commandes Générales

Remise en jeu Rapide: Quand cette indication est affichée sur l'écran après une faute, appuyez simultanément sur les boutons L1 et R1 pour redémarrer la partie avec une simple passe. Utilisez les boutons directionnels pour spécifier la direction désirée de la partie avant que le joueur frappe le ballon.
Modifier le Nombre de Tireurs: Appuyez simultanément sur les boutons L1 et R1 pour choisir entre les différentes configurations de coup franc: **un tireur** (réglage d'origine), **deux tireurs** (deuxième tireur: côté droit), **deux tireurs** (deuxième côté gauche).
Utiliser le Second Tireur: Lorsque vous tirez le coup franc, maintenez le bouton L1 enfoncé afin que le deuxième tireur soit l'auteur d'un tir ou d'une passe longue.

Le Second Tireur Pousse le Ballon: Maintenez le bouton L1 enfoncé et puis appuyez sur le bouton ✕ afin que le second tireur pousse le ballon devant lui. Vous pourrez alors exécuter un tir ou une passe avec le second joueur.
Changer la Direction de Tir: Cette fonction vous permet de tromper votre adversaire en faisant semblant de viser un côté du but pour en fait tirer de l'autre côté. Appuyez sur le bouton □ puis sur le bouton L1 pour tirer à gauche quand la jauge de tir apparaît et sur le bouton R1 pour tirer à droite.

★ **Coups de Pieds Arrêtés et Remises en Jeu (suite)**

Coups Francs: Contrôle du Mur

Quand l'équipe adverse obtient un coup franc, maintenez les boutons suivants enfoncés pour contrôler les joueurs qui forment le mur:
Faire Sauter tous les Joueurs: Appuyez sur le bouton □.
Les Joueurs Restent Immobiles: Appuyez sur le bouton ✕.
Les Joueurs Sautent et Se Ruent vers l'avant: Appuyez sur le bouton ○.
Les Joueurs Se Ruent vers l'avant: Appuyez simultanément sur les boutons ○ et ✕.
Comportement Aléatoire: Aucun bouton.

Remises en jeu

Touche Courte: Appuyez sur le bouton ✕ pour lancer le ballon à l'équipier le plus proche dans la direction définie.
Touche Longue: Maintenez le bouton ○ enfoncé pour réaliser une touche plus longue dans l'axe du lanceur.
Touche en Profondeur: Appuyez sur le bouton △ pour lancer le ballon au devant d'un coéquipier.

Tirs au But

Tireur: Appuyez sur le bouton □ et orientez votre tir à l'aide des boutons directionnels.
Gardien: Utilisez les boutons directionnels pour plonger.

★ **Changer le Curseur à «Manuel» et/ou Choisir Joueur sur «Activé»**

Demander le Ballon: Lorsqu'un coéquipier possède le ballon, appuyez sur le bouton R2 deux fois pour demander une passe. Plus vous appuyez sur le bouton, plus vous augmentez la probabilité qu'il vous passe le ballon.
Remarque: Demander le ballon est particulièrement important dans le mode Devenez une légende, car vous ne contrôlez qu'un seul joueur précis.
Déplacer la Caméra du «Joueur»: Lorsque votre joueur n'est pas en possession du ballon, vous pouvez appuyez et maintenir enfoncé le bouton L1 pour déplacer la caméra autour du terrain avec les boutons directionnels. Vous pouvez déverrouiller le type de camera pour "Joueur" au PES-Shop.

★ **Configuration du Match**

Avant de pouvoir commencer à jouer, vous devez choisir une équipe, votre adversaire et ajuster les différentes options du match en fonction de vos préférences personnelles. La présente section illustre comment démarrer un match d'exhibition amical, bien que ces principes restent valables pour l'ensemble des compétitions.

★ **Ecran de Configuration du Joueur**

Utilisez les boutons directionnels pour marquer l'option désirée puis appuyez sur le bouton ✕ pour la sélectionner. Utilisez les boutons directionnels vers la gauche ou la droite pour changer les réglages.

1: Configuration du Joueur

Décidez si vous voulez que votre équipe joue à domicile ou à l'extérieur puis choisissez en 1 entre les 4 différents modes de match:

Vous contrôlez toute l'action, sur et en dehors du terrain.

Vous contrôlez les joueurs sur le terrain et l'ordinateur se charge des changements et de la tactique.

L'ordinateur contrôle les joueurs sur le terrain et vous jouez le rôle du manager.

Pour jouer en collaboration, le(s) autre(s) joueur(s) choisi(s) simplement la même équipe que vous.

2: Changer les Réglages du Curseur

Cette option définit à quel rythme le curseur passe d'un joueur à un autre:
Automatique: Vous pouvez choisir entre 8 vitesses – moins il y a de symboles bleus, moins les modifications du curseur classique surviendront. Le joueur peut également effectuer les changements manuellement.

Semi-assisté: Le joueur contrôle le déplacement du curseur. Quand une passe est réalisée, le curseur passe automatiquement au joueur qui reçoit la passe.

Manuel: Le curseur change uniquement quand vous appuyez sur le bouton L1.
Choix d'un Joueur: Le curseur reste fixé sur un joueur.

3: Curseur du Gardien de But
Si cette option est activée, vous pouvez contrôler directement les mouvements de base du gardien tout en vous défendant en appuyant simultanément sur les boutons △ et L1.

4: Options D'affichage du Curseur
Utilisez cette option pour choisir de quelle manière le curseur doit être affiché durant les matchs. «Défaut» indique le numéro de manette (de 1 à 8), le «Nom d'utilisateur» affiche l'identité enregistrée dans le fichier Option, et le «Nom du Joueur» indique le nom du joueur que vous contrôlez.

5: Charger Toutes les Options
Cette option est très utile pendant les matchs contre des adversaires humains. Avec les cartes mémoires (8Mo) (pour PlayStation®2) contenant les fichiers Option personnelle dans les fentes 1 et 2 CARTES MEMOIRE, vous pouvez charger automatiquement les réglages et les données relatives à la configuration des boutons pour les deux joueurs.

★ **Sélectionner Équipe/Choix des Maillots/Réglages Généraux**
Après avoir terminé les réglages des joueurs, vous serez en mesure de sélectionner les équipes de votre choix ainsi que leurs uniformes. Enfin, Avant le Coup d'envoi, vous pouvez modifier les Réglages Généraux tels que le Niveau du Jeu, le temps du Match, les Paramètres des Règles, et plus encore.

★ **Réglages de la Formation**
Cet écran vous permet de choisir votre équipe, de choisir (et de modifier) une formation et de régler des douzaines d'autres stratégies. La flexibilité des tactiques offerte est importante, mais ne te décourage pas : Vous pouvez aisément contourner de nombreuses fonctions comme vous le souhaitez. Ce chapitre va vous présenter les caractéristiques clés des menus de réglage pour la formation. Pour plus d'informations, utilisez la fonction d'aide incluse dans le jeu en appuyant sur SELECT quand l'icône d'aide s'affiche.

★ **Menu Principal**
Le menu principal a été introduit en tant qu'écran d'accueil simplifié par rapport à l'écran de réglage des formations traditionnel. Il offre les options suivantes:

Démarrage du Match: Démarrez le match.
Réglages Simples: Configurez votre stratégie en sélectionnant un mot clé qui correspond le mieux à vos attentes pour votre équipe, et l'intelligence artificielle de PES 2010 configurera vos tactiques et l'organisation adéquate.
Réglages Auto: Cette option vous suggère une formation, des tactiques et une première équipe que l'ordinateur de PES 2010 pense convenir à la composition que vous souhaitez.
Réglages Manuels: Donne accès aux options de réglages des formations « Classique », vous permettant de configurer tous les aspects de la tactique de votre équipe.
Désactiver le Menu: Choisissez cette option pour allez directement à l'écran des réglages manuels pour les visites futures à la page de Configuration des Formations.

★ **Réglages Manuels**
Modifier l'affichage de la Formation: Appuyez sur le bouton L2 ou R2 pour passer sur les différentes «pages» de l'écran de formation. L'affichage par défaut indique la formation actuelle de votre équipe, mais vous pouvez également afficher les numéros sur les maillots, le sens de déplacement (les zones du terrain que vos joueurs sont tenus de couvrir quand votre équipe est en possession du ballon), et les instructions relatives à la défense (plus la flèche est longue plus le joueur sera concerné pour lancer des attaques plutôt que de prendre part à celles-ci).

Modification de l'affichage de l'état: Appuyez sur les boutons L1 ou R1 pour naviguer entre les différentes pages dans l'affichage de l'état. Cette option indique le classement des joueurs, son endurance, ses conditions physiques, les cartons jaunes et rouges ainsi que les tireurs de coups de pieds arrêtés. Dans le mode Ligue des Masters ou si vous avez activé l'option « Fatigue accumulée » au cours de compétitions de la Ligue et de la Coupe, une jauge supplémentaire va apparaître en-dessous du niveau d'endurance des joueurs quand ils participent à plusieurs matchs. Plus cette jauge sera vide plus les capacités à récupérer diminueront et ils se blesseront plus rapidement.

Icônes Spéciales: Les icônes suivantes apparaissent sur les pages de l'Affichage de l'Etat pour fournir des informations sur la condition physique et la disponibilité des joueurs.

Flèche Bleue | Flèche Rouge | Flèche Jaune | Blanc-Course | Monde Entier | Cartons Jaunes | Carton Rouge

Blessures
1 Retour Après Blessure **2** Blessure Grave **3** Blessure Légère **4** Gravité de la Blessure Indéterminée
Indisponible
5 Engagement International **6** Suspendu Pour cause de Cartons Jaunes **7** Suspendu Pour cause de Carton Rouge

★ **Coup d'envoi/Sortie**
Sélectionnez cette option pour commencer (ou revenir à) un match.

★ **Changements**
Ce menu vous permet de constituer votre équipe et de choisir vos remplaçants. Sélectionnez le joueur marqué avec le bouton ✕ puis choisissez le remplaçant voulu et appuyez sur le bouton ✕ pour changer de joueur. Les premiers onze joueurs sont affichés en noir, les remplaçants en bleu et la réserve en vert. Les options supplémentaires suivantes sont disponibles sur l'écran de Changement des Joueurs:

Affichage de L'équipe: Appuyez sur le bouton ○ pour activer et désactiver le diagramme du travail d'équipe.
Filtre Auto: Appuyez sur le bouton START pour choisir automatiquement des joueurs éligibles et appropriés à la formation en cours. Appuyez sur le bouton START pour revenir à la composition originale.
Affichage des Capacités: Appuyez sur les boutons L2 et R2 pour faire défiler les différentes pages de l'écran des capacités.
Sélection Auto: Choisissez un joueur à échanger et appuyez sur le bouton START pour recevoir automatiquement des suggestions pour des remplacements.

Note au sujet des Capacités des Joueurs : Chaque joueur de PES 2010 est unique et est définit par ses forces et ses faiblesses personnelles que vous pouvez consulter dans la fenêtre d'affichage des capacités. En plus des attributs de base tels que la taille, l'âge, le pied dominant et positions préférées, vous pouvez visualiser les capacités par code-couleur (capacités évaluées entre 1 et 99 ou entre 1 et 8) et des capacités « spéciales » (des étoiles indiquant qu'un joueur dispose d'une capacité rare dans ce domaine). Conseil : vous en apprendrez plus sur les fonctions des capacités des joueurs en utilisant l'option Modifier joueur dans le mode Modifier.

★ **Définir la Formation**
Utilisez le bouton directionnel pour sélectionner votre formation. Maintenant, choisissez une des variantes préréglées pour chaque formation et utilisez les boutons L1 et R1 pour activer et désactiver le système d'arrière latérale dans la défense. Confirmez ensuite votre choix en appuyant sur le bouton ○.

★ **Modifier Position**
Choisissez un joueur, déplacez son icône à l'aide du bouton directionnel puis appuyez sur ✕ pour confirmer sa nouvelle position. Appuyez sur le bouton ○ quand un joueur est sélectionné pour modifier son rôle – par exemple, milieu central (MC), arrière (AR) ou tireur (CF). Chaque joueur est spécialisé dans un ou plusieurs domaines de jeu, donc il est ainsi possible qu'un milieu latéral (MF) soit à l'aise comme ailier ou comme milieu central. Il est important de noter que positionner un joueur hors de son domaine peut avoir un effet négatif sur ses capacités, ce qui reflète son manque de familiarité avec cette position.

★ **Équipe**
Plan du Match et Changement d'équipe: Cet écran peut être utilisé pour affecter des plans de jeu/stratégies manuels aux boutons ○, ✕, △ et □. Vous pouvez l'activer ou la désactiver pendant le match en appuyant sur L2 + bouton approprié. Vous pouvez également choisir entre trois différents systèmes de stratégies : Manuel (vous contrôlez tout), semi-auto (vous contrôlez la stratégie activée avec le bouton L2 et l'ordinateur les trois autres selon les besoins) et auto (l'ordinateur contrôle toutes les stratégies).

Plan Stratégique A/Plan Stratégique B: Utilisez ces options pour configurer des formations supplémentaires qui peuvent être attribuées à des boutons de réglages stratégiques manuelles dans le menu Stratégie. Vous pouvez par exemple créer un système axé sur l'attaque lorsque que vous êtes mené afin d'égaliser ou une formation extrêmement défensive pour préserver votre avance dans les dernières minutes d'un match serré.

Stratégie de l'équipe: Ajustez le comportement de votre défense pour qu'elle corresponde à votre style de jeu. Le réglage de la ligne arrière détermine si votre défense est profonde (C) ou élevée (A) sur le terrain. L'option du« Piège du hors jeu » est utilisée pour déterminer à quelle fréquence vos défenseurs tenteront de mettre vos adversaires en position de hors-jeu, de régulièrement (A) à rarement (C). Attention : si vous optez pour le réglage «A», cela peut avoir pour conséquence que vos défenseurs se fatigueront plus vite pendant le match.

Niveau d'Attaque/de Défense: Les jauges de Défense/Attaque apparaissent en bas de l'écran au cours d'un match et indique le comportement actuel de l'équipe, de défensif (bleu) à attaquant (rouge). Vous pouvez les régler manuellement dans tous les modes à part en mode «Recommandé» (Auto total)- VoirCommandes Générales, page 22.

Manuel: Vous modifiez manuellement le niveau d'attaque au cours d'un match.
Défense (auto): L'ordinateur ne modifie la jauge que dans le sens défensif.
Equilibré (auto): L'ordinateur contrôle l'attaque et la défense.
L'esprit d'attaque (auto): L'ordinateur ne modifie la jauge que dans le sens offensif.
Recommandé (auto total): L'ordinateur contrôle complètement la jauge d'Attaque/de Défense.

Réglages du Marquage: Sélectionnez «Marquer joueur clé» et le joueur approprié de votre équipe marquera le joueur le plus dangereux de l'équipe adverse. Sélectionnez « Supprimer le marquage » pour annuler cette modification.

Tireur de Coups de Pieds Arrêtés: Choisissez des joueurs pour réaliser des corners, des coups francs et des penalties. Si vous sélectionnez « Réglages automatiques », l'ordinateur les choisira automatiquement pour vous.

Choisir le Capitaine: Cette fonction vous permet de remettre le brassard de capitaine à un de vos onze titulaires.

Modifier les Réglages: Les deux options de ce menu vous permettent de laisser à l'ordinateur la responsabilité des changements de joueurs et de postes.

★ **Individuel**

Utilisez cette option pour donner des instructions spécifiques à chaque joueur pour le match qui va suivre.

Attaque: Attribuez jusqu'à deux flèches directionnelles à vos joueurs afin de leur indiquer la direction de leur course quand votre équipe est en possession du ballon. Vous pouvez par exemple demander à un arrière de prendre un couloir sur les phases offensives ou à un milieu central de se ruer dans la surface de réparation.
Défense: Réglez la rapidité d'un joueur à se replacer en défense. Les possibilités sont «Elevée», «Normale» ou «Faible».
Réglages du Marquage: Par défaut, tous les joueurs de votre équipe effectuent un marquage de zone. Utilisez cette option pour qu'un joueur effectue un marquage individuel sur un membre spécifique de l'équipe adverse. Utilisez les réglages « Normal » ou « Agressif » pour déterminer l'intensité du marquage de l'adversaire par votre joueur. Sélectionnez « Supprimer le marquage » pour revenir au marquage de zone. Les libéros ne peuvent pas être assignés au marquage.
Modifier Position: Modifiez la position d'un joueur sur le terrain.
Choisir Position: Déterminez la position spécifique d'un joueur – par exemple, un milieu de terrain devra-t-il jouer MDF ou MC?

★ **Gestion des Données**

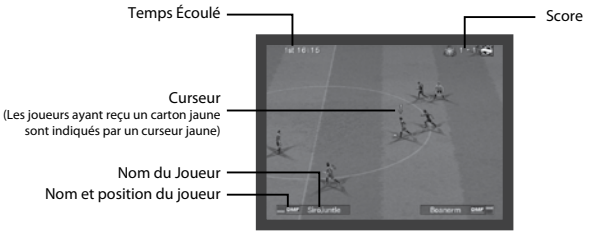
Utilisez ce menu pour stocker, sauvegarder et charger les réglages de formation pour des utilisations ultérieures.

Copier Formation: Copiez les données de formation d'un endroit à un autre.
Effacer Toutes les Données Stockées: Supprimez toutes les informations de formations Temporairement Sauvegardées.
Sauvegarder les Données Stockées: Sauvegardez durablement les Données Temporaires.
Charger les Données Stockées: Chargez les données stockées pour les formations sur la carte mémoire (8 MB) (pour PlayStation®2).
Copiez les Données Stockées de l'adversaire: Copiez les données stockées de l'adversaire dans vos propres données.
Echanger les Données Stockées: Echangez les Données Stockées de votre équipe contre celles de votre adversaire.

★ **Ecrans du Match**

Cette section fournit des explications sur les différentes fonctionnalités et options des écrans que vous rencontrerez au cours d'un match.

★ **Affichage du Match**


Temps Écoulé
Score
Curseur
(Les joueurs ayant reçu un carton jaune sont indiqués par un curseur jaune)
Nom du Joueur
Nom et position du joueur

Attitude Offensive/Défensive: Cette jauge indique l'état d'esprit actuel de votre équipe. Plus la barre est rouge, plus l'équipe se montrera offensive; au contraire, une barre bleue indique que l'équipe se met en position de défense.

Marquage de Stratégie: Les symboles de touche représentant les Stratégies Manuelles apparaissent dans cette zone quand elle est active.

Jauge D'endurance: Affiche le niveau d'endurance actuel d'un joueur. La jauge devient rouge quand le niveau d'endurance est très faible, ce qui indique une baisse de la performance du joueur.

Remarque: La jauge d'endurant est désactivée par défaut. Afin de l'afficher, vous devez l'activer à partir du Menu Pause.

Icônes d'information: Les symboles qui suivent apparaitront dans le coin supérieur gauche de l'écran durant les Matchs.

Bleu - Retourner au Match (Pas de Blessure):
Un joueur revient sur le terrain en pleine forme.

Jaune - Retourner au Match (Blessure Légère):
Un joueur revient sur le terrain mais il est légèrement blessé, ce qui aura un effet sur sa performance.

Rouge - Ne Revient pas sur le Terrain (Pour cause de Blessure):
Un joueur blessé ne peut pas revenir sur le terrain et doit être remplacé (si possible).

Gris - Coup Franc indirect :
Un coup franc indirect a été accordé.

Rouge - Temps Supplémentaire :
Cela indique le nombre de minutes de jeu supplémentaires qui vont être jouées.

★ **Modes de Jeu**

★ **Mode Match**

Utilisez ce mode pour jouer des matchs individuels contre l'ordinateur ou un concurrent humain. Si vous ne pouvez pas attendre de jouer votre premier match de Pro Evolution Soccer, c'est la solution la plus rapide pour vous retrouver sur le terrain!
Exhibition: Jouez un match unique contre l'ordinateur ou un concurrent humain.
Démarrage Express P1 et démarrage Express P2: Utilisez ces options pour sauter les écrans de réglage. Choisissez le démarrage express P1 pour jouer contre l'ordinateur, et le démarrage express P2 pour jouer avec un ami.
Penalties: Jouez à une séance de penalties.

★ **Ligue des Champions UEFA**

Opposez votre club à l'élite du football européen avec le tout nouveau mode exclusif de la Ligue des Champions UEFA. Votre équipe est-elle assez forte pour négocier les niveaux de groupe? Allez-vous faire face au challenge des matchs éliminatoires? Etes-vous capable de devenir un des rares à remporter la coupe, ce dont tous les joueurs, managers et supporters rêvent?

Préparations Ligue des Champions UEFA
Sélectionnez soit «Tournoi» soit «Exhibition», ensuite choisissez «Réglages du Match». Sélectionnez soit «Nouveau Match» ou «Charger Match».
Sélectionnez une équipe inscrite à la Ligue des Champions pour jouer un seul match.

Format de la Compétition
Les 32 équipes lorgnant la victoire en Europe prendront tout d'abord part à un niveau de ligue où ils sont répartis en huit groupes de quatre. Les gagnants et les finalistes de chaque groupe progresseront Jusqu'aux Éliminatoires.
1 Groupe de Ligue
Quatre équipes dans chaque groupe comprennent le niveau de ligue, ils joueront deux fois l'une comme l'autre dans un match à domicile et visiteur. Les équipes qui termineront au deux premières places progresseront Jusqu'aux Éliminatoires.
2 Premier Tirage au Sort
Un tirage au sort détermine à qui les 16 équipes sorties du groupe de ligue devront se confronter. Les vainqueurs du groupe d'une ligue devront affronter l'équipe qui a fini finaliste dans un autre match. Cependant, ils ne se confronteront pas aux équipes de la même ligue. Remarquez que cela peut changer si vous entrez plus de quatre équipes d'une même ligue.
3 Première Éliminatoire
Les égalités seront départagées par deux matchs domiciles et visiteurs. L'équipe avec le plus grand nombre total de buts marqués progressera, ou en cas d'égalité, ce sera celle qui aura marqué le plus de buts en visiteur. Si le règlement concernant buts en visiteur reste peu concluant, un temps supplémentaire sera joué. Si aucun but n'est marqué pendant les prolongations, le vainqueur sera départagé par des tirs au but.
4 Second Tirage au Sort
Le deuxième tirage au sort détermine avec quelle équipe parmi les huit présentes qui ont remportée la première égalité se mesureront. Contrairement au premier tirage, les équipes peuvent être jumelées avec celles du même groupe ou ligue.

5 Quarts de Finales et Demi-Finales
La majeure partie reste identique à la première série d'égalités, les joueurs seront départagés par deux matchs à domicile et en visiteurs. Il n'y aura pas d'éliminatoire en troisième place pour les Demi-Finalistes vaincus.
6 Finale
La finale de Ligue des Champions UEFA sera disputée en match unique.

★ **Mode Ligue des Masters**
Dans ce mode, vous devez choisir une équipe puis la menez au succès au cours des compétitions de la Ligue ou de la coupe (y compris la Ligue des Champions UEFA) pour un nombre de saisons illimité. Tout en générant des revenus avec chaque victoire sur le terrain et en gardant votre équipe au meilleur de sa forme, vous devrez vous illustrer sur le marché des transferts et faire progresser consciencieusement vos jeunes talents afin de transformer votre club en une valeur sûre du football mondial.

★ **Règles de Base**
Le mode Ligue des masters est une simulation d'une véritable saison de football: Vous disputez des compétitions de Coupe et vous pouvez acheter ou vendre des joueurs au cours de deux périodes de transfert (l'une à mi-saison, l'autre à la fin de l'année). Lorsque vous remportez un match et obtenez de bons résultats pendant les compétitions, vous recevrez des points «P», la monnaie en cours de la ligue des masters. Ils vous serviront à payer vos joueurs et à acheter de nouvelles recrues.

Trois cas de figures peuvent mener à une défaite:

Le Solde de vos Points « P » est Négatif : La partie s'arrête immédiatement. Prenez garde lorsque vous négociez plusieurs transferts!
Effectif Inférieur à 16 Joueurs: Si le nombre de joueurs présents dans votre équipe tombe à 15 joueurs ou moins pour cause de retraites ou d'échec dans les négociations de contrats, le jeu s'arrête.

★ **Démarrer**
Choisissez «Recevoir des données PSP™» pour continuer une partie que vous avez commencé ou continué sur votre PSP™. Sélectionnez «Nouvelle partie» pour commencer votre carrière de Ligue des Masters. Sélectionnez «Membres d'origine de la Ligue des Masters» pour commencer avec une équipe fictive composée de joueurs dotés d'un talent moyen, «Membres du mode Match» pour choisir une équipe avec des joueurs déjà créés ou «Créer une équipe sur Mesure» pour créer une toute nouvelle équipe. Après avoir choisi vos membres de départ favoris, vous arriverez sur l'écran des réglages de jeu de la Ligue des Masters. Il s'agit d'une série de questions qui servent à ajuster le niveau de difficulté de la Ligue des Masters pour qu'elle corresponde à vos attentes.

Ne vous faites pas de soucis au sujet de vos autres décisions. Vous pourrez modifier les options de difficulté sur l'écran de réglage de l'environnement qui va suivre. Si vous avez choisi «Créer une équipe sur mesure», il vous sera d'abord demandé de définir votre club et de choisir vos joueurs.

Choisir les Équipes
Choisissez l'équipe que vous souhaitez contrôler et les autres équipes seront sélectionnées automatiquement. Vous commencez en 2ème division. Si vous achetez la fonction «Structure Ligue ML» dans le PES-Shop, vous pouvez choisir manuellement les clubs pour chaque ligue ou encore commencer en 1ère Division.

★ **Devenez une Légende**
Créer un joueur et viser à devenir le pilier central de votre équipe et mener-la vers le championnat. Vivez votre carrière intensément depuis votre début professionnel jusqu'à la retraite.

Les possibilités de jouer des matchs seront peu nombreuses au début. Vous allez devoir travailler dur et impressionner les gens pour mériter votre place sur le banc. Montrez vos bonnes performances en dehors du banc pour gagner votre place fixe dans l'équipe. De bonnes performances de jeu ouvriront le chemin à des offres venant d'autres clubs. Après un transfert, menez votre nouvelle équipe vers la victoire mais aussi ayez l'objectif de remporter des récompenses personnelles comme le meilleur joueur de l'année ou des prix en tant que buteur d'exception. De tels titres peuvent souvent provoquer des offres faites par des clubs plus importants et même un appel en équipe nationale.
La carrière commence à 17 ans et augmente d'un an tous les mois de janvier. A 32 ans, vous pouvez décider soit de prendre votre retraite ou de continuer à jouer jusqu'à l'âge de 36 ans, âge auquel la retraite est obligatoire et « Devenez une légende » se termine.

Matchs
Les joueurs qui vont jouer, la formation de l'équipe, les remplacements, etc. sont décidés automatiquement par l'ordinateur. Vous contrôlez seulement votre joueur créé. Lorsque vous ne jouez pas, vous pouvez visualiser le match en tant que spectateur (doubler la vitesse du match avec l'option « Vitesse du match en spectateur » dans le menu pause si vous le souhaitez).

Demander une Passe à un Coéquipier
Appuyez de manière répétitive sur le bouton R2 pour demander une passe à un coéquipier. Si vous êtes dans une bonne position, il vous passera le ballon.

Développement Joueur
Jouer des matches permet aux joueurs de développer leurs capacités.
Appel Equipe Nationale
De bonnes performances pour votre équipe peuvent conduire à des demandes pour l'équipe nationale. Vous pouvez gagner différents titres en jouant dans des compétitions nationales.

Offres
De bonnes performances dans votre équipe de club et en équipe nationale peuvent donner lieu à des offres venant d'autres clubs plus importants. Si vous sélectionnez quel club vous souhaitez être transféré, vous y serez transféré la semaine suivante.

Remarque: Vous pouvez utiliser votre joueur Devenez une légende développé dans les autres modes de match du jeu. Pour ce faire, allez dans «Information Joueur/Modifier inscription» dans le menu Devenez une Légende.
En outre, vous pouvez vous qualifier pour la ligue des Champions UEFA au sein du mode Devenez une Légende.

★ **Mode Ligue**
Sélectionnez ce mode pour jouer une Ligue unique pour une saison ou plus. En activant la coupe optionnelle, pensez-vous pouvoir faire un doublé?

Nouvelle Partie/Charger les Données/Recevoir des Données PSP™
Sélectionnez Nouvelle partie pour créer une compétition et continuez une partie sauvegardée précédemment. Choisissez « Recevoir des données PSP™ » pour continuer une partie que vous avez commencé ou continué sur votre PSP™.

★ **Mode Coupe**
Ce mode offre un grand choix de compétitions, de la célèbre Coupe Internationale avec ses 32 nations à des tournois plus modestes et créés par le joueur avec des équipes de clubs.

★ **Sélection du Match**
Ce mode de jeu offre la possibilité de jouer avec les équipes tirer au hasard, cela peut mener à des rencontres particulièrement excitantes. Vous pouvez soit choisir une région ou une ligue particulière pour les joueurs à sélectionner dans ce mode, ou choisir quatre équipes de votre choix qui seront tirées au sort. Si n'aimez pas la formation de départ proposée, n'hésitez pas à la modifier. Enfin, sélectionnez «Terminer sélection des joueur» pour commencer le match.

★ **Communauté**
Etablissez votre propre communauté, qui est l'endroit idéal pour jouer avec des amis ou encore des rivaux. Organisez vos propres communautés et gardez la trace de tous les historiques des matchs. Cela devrait suffire pour couper toutes discussions pour savoir qui est le meilleur! Faites de votre communauté un véritable réseau social pour vos rencontres en football!

Créer sa Communauté
Une fois que vous avez décidé le nom de la communauté, inscrivez les participants pour démarrer. Jusqu'à 16 utilisateurs peuvent se joindre à une communauté. Toutefois, vous ne pouvez pas enregistrer les utilisateurs sous le même nom.

Produit officiel sous licence LIGUE DES CHAMPIONS UEFA. Tous les noms, logos et trophées d'UEFA sont la propriété, les marques déposées et/ou les logos d'UEFA et sont utilisées ici avec l'autorisation d'UEFA. Aucune reproduction n'est autorisée sans consentement écrit préalable d'UEFA. "adidas", le logo à 3 barres et la marque de fabrique 3-Stripes sont des marques déposées du groupe adidas dont l'utilisation est autorisée. adiPUREmarque de fabrique du groupe adidas utilisée avec une autorisation. L'utilisation des noms de joueurs réels est autorisée par FIFPro et ses associations membres. Sous licence officielle de l'Asociación del Fútbol Argentino Sous licence officielle de Czech National Football Association Sous License officielle de CFF © 2009, le Permis de DFB accordé par m4e AG, Grünwald © The Football Association Ltd. 2009. O FA Crest e FA England Crest são marcas oficiais da The Football Association Limited e são marcas registradas mundialmente. marca registrada FFF © 1996 JFA Oficialmente licenciado por FIGC e AIC © 2001 Korea Football Association Licencié par OLIVEDESPORTOS (Agent officiel de FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Licencié officiellement par Eredivisie CV © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd Official Produit licencié officiellement par l'A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd © Real Madrid (09) Produit officiel manufacturé et distribué par Konami Digital Entertainment sous licence octroyée par Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. © Adagp, Paris 2009../Macary - Zublena & Regembal - Constantini, les Architectes. Wembley, le Stade de Wembley et l'appareil d'Arc est les marques de commerce officielles de Wembley le Stade National A Limité et est assujetti aux enregistrements de marque de commerçant vastes Tous les autres copyrights ou marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs et sont utilisés sous licence. ©2009 Konami Digital Entertainment.

©2009 Konami Digital Entertainment. KONAMI est une marque déposée de KONAMI CORPORATION.

GARANTIE LIMITÉE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu « tel quel » et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du jeu Konami résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CIRCONSTANTIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, veuillez appeler notre Centre de Garantie et de Support Technique au (310) 220-8330 ou au (310) 220-8331 du lundi au vendredi de 9 heures à 17 heures, heure normale du Pacifique, ou envoyez un courriel à support@konami.com. Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

SERVICE À LA CLIENTÈLE
Si vous êtes pris ou que vous avez simplement besoin d'aide, ne vous en faites pas! Vous pouvez écrire à nos experts en jeux à support@konami.com ou consulter notre section de soutien au www.konami.com.

Inscrivez-vous dès aujourd'hui au www.konami.com afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offers spéciales et bien plus encore!

www.konami.com/pes2010

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD/EPILEPSIA/ATAQUES DE EPILEPSIA

LEA ESTO ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO PLAYSTATION®2.

Un porcentaje muy pequeño de personas puede sufrir ataques de epilepsia o desvanecimientos al estar expuestas a ciertos patrones de luz o a luces brillantes. La exposición a ciertos patrones o fondos de una pantalla de televisión o de un videojuego puede provocar ataques de epilepsia o desvanecimientos en estas personas. Estas condiciones pueden desencadenar síntomas epilépticos no detectados anteriormente o ataques de epilepsia en personas que no tienen antecedentes de ataques epilépticos o epilepsia. Si usted, o algún miembro de su familia, tiene epilepsia o ha tenido ataques de cualquier tipo, consulte a su médico antes de jugar. SUSPENDA INMEDIATAMENTE el uso y consulte a su médico antes de continuar jugando se jugadores presentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas:

- mareo
- visión alterada
- contracciones en los ojos o los músculos
- pérdida de la conciencia
- desorientación
- ataques
- cualquier movimiento involuntario o convulsión

CONTINÚE JUGANDO SÓLO SI SU MÉDICO LO AUTORIZA.

Uso y manejo de los videojuegos para reducir las probabilidades de un ataque

- Utilice en una área bien iluminada y manténgase lo más alejado posible de la pantalla del televisor.
- Evite los televisores de pantalla grande. Utilice la pantalla de televisor más pequeña posible.
- Evite el uso prolongado del sistema PlayStation®2. Tómese un descanso de 15 minutos en cada hora de juego.
- Evite jugar cuando está cansado o necesita dormir.

Deje de utilizar el sistema inmediatamente si tiene alguno de los siguientes síntomas: mareos, náuseas o una sensación similar; molestias o dolor en los ojos, los oídos, las manos, los brazos o cualquier otra parte del cuerpo. Si el problema persiste, consulte a un médico.

ADVERTENCIA PARA LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

No conecte su sistema PlayStation®2 a un televisor de proyección sin consultar antes el manual de usuario de su televisor de proyección, a menos que sea de tipo LCD. De lo contrario, puede causar daños permanentes a la pantalla de su televisor.

MANEJO DEL DISCO DE FORMATO DE SU PLAYSTATION®2:

- Este disco está diseñado para ser utilizado con las consolas PlayStation®2 que están designadas con la sigla NTSC U/C.
- No lo doble ni aplaste y no lo sumerja en líquidos.
- No lo deje bajo la luz solar directa ni cerca de un radiador u otra fuente calor.
- Asegúrese de tomarse descansos regularmente durante un juego prolongado.
- Mantenga este disco compacto limpio. Tómelo siempre por los bordes y manténgalo en su estuche protector cuando no lo use. Limpie el disco con un paño suave y seco sin pelusas, pasándolo en líneas rectas desde el centro hasta el borde externo. No utilice nunca solventes ni limpiadores abrasivos.

Configuración	**33**
Inicio	**33**
Configuración del Sistema	**34**
Galería	**34**
Modo Entrenamiento	**34**
Modo Edición	**35**
Controles del Juego	**35**
Configuración del Juego	**39**
Configuración de la Formación	**40**
Pantallas del Partido	**42**
Modos de Juego	**43**
Partido	**43**
Liga de Campeones de la UEFA	**43**
Liga Master	**44**
Conviértete en una Leyenda	**44**
Liga	**45**
Copa	**45**
Partido de Selección	**45**
Comunidad	**45**
Términos Legales	**46**
Garantía/ Servicio de Atención al Cliente	**49**

Gracias por comprar PES 2010 de Konami. Lee este manual cuidadosamente antes de comenzar a jugar. Guarda este manual en un lugar seguro para poder consultarlo fácilmente en el futuro. **NOTA:** Konami no re-edita manuales.

Konami está continuamente buscando formas de mejorar sus productos. Por lo tanto, este producto podría tener algunas diferencias con respecto a otros, según la fecha de compra.

★ Consola PlayStation®2

Comenzar una partida: Sigue las instrucciones provistas con tu consola de entretenimiento PlayStation®2 para configurarla. Verifica que esté encendida (el indicador de encendido/en espera debe estar verde). Inserta el disco de PES 2010 en la consola con la etiqueta hacia arriba. Adjunta los mandos de juego y los demás periféricos según corresponda. Sigue las instrucciones que se muestran en pantalla y consulta este manual si deseas información acerca de cómo usar el programa.

Memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2): Para guardar la configuración del juego y tus avances, inserta una memory card (tarjeta de memoria)(8MB) en la ranura 1 para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) de tu consola PlayStation®2. Puedes cargar una partida guardada desde la misma tarjeta de memoria o de cualquier memory card (tarjeta de memoria)(8MB)(para PlayStation®2) que tenga partidas previamente guardadas.

★ Inicio

Inserta una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) con al menos 2144KB de espacio libre en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 de la consola, y luego carga el juego.

Selecciona el idioma que prefieres en la pantalla de selección de idioma al inicio. Si bien los idiomas se pueden

cambiar más adelante a tu gusto en Configuración del sistema, los nombres del equipo permanecerán en el idioma que seleccionaste al principio.

★ **Crear un Archivo de Opciones**

Si esta es la primera vez que juegas a PES 2010, primero necesitarás crear un Archivo de opciones. Allí se almacenarán datos de usuario importantes tales como configuración de botones, configuración de pantalla y mucho más. Si no hay un Archivo de opciones, tu configuración y tus datos personales no se guardarán. Cuando cargues el juego por primera vez, selecciona "Guardar" en el menú que aparece en pantalla y luego ingresa un nombre de usuario. Tu Archivo de opciones se creará, y se cargará automáticamente en el futuro.

★ **Menú Principal**

La pantalla del menú Principal te da acceso a las competencias, las opciones y las características de PES 2010. Usa los botones de dirección o el joystick analógico izquierdo para seleccionar la opción deseada, y luego pulsa el botón ⊗ para realizar tu selección.

Cómo Guardar Datos

Para guardar y actualizar tu Archivo de opciones y guardar tu progreso en las competencias, necesitarás una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1. El Archivo de opciones sólo puede guardarse en o cargarse desde una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) que se inserta en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 (o en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1-A si se utiliza un multitap (para PlayStation®2). Los datos de competencia se guardan en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 por defecto, pero puedes cambiar la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) utilizada para guardar el progreso en las pantallas Guardar y Cargar.

En la pantalla del menú principal en cada modo de juego, al seleccionar "Guardar" irás a la pantalla Guardar datos. Selecciona dónde quieres guardar tus datos y luego pulsa el botón ⊗ para confirmar tu selección. Al pulsar el botón ○ en la pantalla Guardar datos aparecerá la pantalla Eliminar datos guardados, que puedes usar para eliminar cualquier archivo de PES 2010 que ya no necesites.

Cómo usar la Función de Ayuda

PES 2010 es un juego muy amplio y lleno de atributos, pero se han hecho todos los esfuerzos para hacerlo lo más accesible posible. Cuando aparece el icono SELECT (selección) en la parte de abajo de la pantalla, puedes pulsarlo en cualquier momento para recurrir al menú Ayuda y ver consejos útiles.

★ **Configuración del Sistema**

Este menú ofrece muchas funciones útiles, tales como la pantalla de Configuración de botones y controles para la gestión de datos.

Control de Datos de PES: Usa esta opción para cargar y guardar Archivos de opciones, copiar y borrar datos, y para importar datos desde un Archivo de opciones de PES 2009. Si activas la característica Guardado automático, todos los ajustes de configuración se guardarán automáticamente en tu Archivo de opciones.

Enlace para datos de PSP™ (PlayStation® Portable): Transmite los datos editados al software exclusivo de la PSP™ Pro Evolution Soccer 2010. La transmisión exacta de los datos depende del modo activado en la terminal receptora.

Configuración de Botones: Utiliza este menú para adaptar la configuración del mando a tus preferencias personales. Selecciona una acción con los botones de dirección y luego realiza el cambio deseado con el botón ⊗. Utiliza el botón ○ para cambiar entre los controles para ataque y defensa. También puedes pulsar el botón □ para cargar los datos de la Configuración de botones que están guardados en el Archivo de Opciones.

Configuración de Sonido: Aquí puedes ajustar las opciones de los comentarios, la música y los efectos de sonido.

Configuración de la Pantalla: Utiliza esta opción para reubicar la pantalla del juego en tu televisor o monitor.

Idioma: Selecciona el idioma del texto y los comentarios del juego.

★ **Galería**

Visita la Galería para mirar repeticiones guardadas, examinar tu vitrina de trofeos e historial, y crear listas de música. Elige la opción Créditos para conocer al equipo que está detrás de PES 2010.

Tienda PES: Haz un viaje a la tienda PES para invertir "puntos" de PES en una amplia gama de características adicionales. Después de cada partido se otorga una pequeña cantidad de puntos PES, independientemente del resultado, pero si ganas torneos y ligas estos puntos se distribuyen en cantidades mucho mayores. Sin embargo, sólo recibirás puntos de PES la primera vez que ganes una competencia en particular, ¡así que asegúrate de invertirlos con prudencia!

★ **Modo Entrenamiento**

Usa este modo para practicar los controles básicos o para dominar técnicas avanzadas.

Entrenamiento Paso a Paso

Este modo de práctica ofrece numerosos desafíos diseñados para mejorar tus habilidades de juego en general. Elige el nivel que mejor refleje tu habilidad (principiante o intermedio) y luego sigue las instrucciones en pantalla para jugar en cada situación.

Entrenamiento Libre

Esta opción te permite elegir un equipo y jugar en modo de práctica contra un total de hasta once suplentes. Las siguientes tablas muestran un detalle de las opciones de la Configuración general y del menú Pausa específicas del Entrenamiento libre.

★ **Modo Edición**

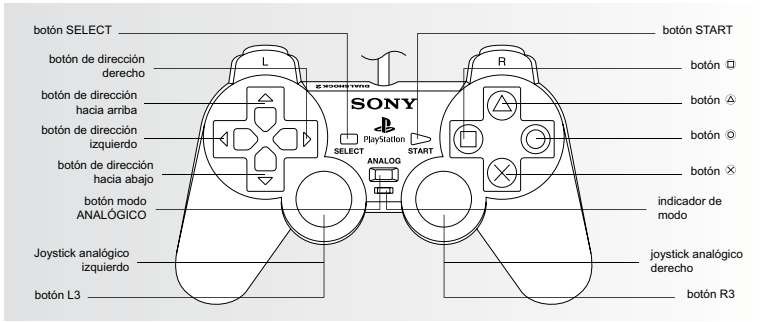
Esta opción te permite personalizar todos los equipos y jugadores presentes en PES 2010, e incluso crear tu propio club. Usa el botón SELECT (selección) (busca el mensaje en la parte inferior de la pantalla) para ver instrucciones más detalladas sobre cómo usar las variadas opciones y características de este modo.

★ **Controles del Juego**

★ **Controles Básicos**

Usa tu mando analógico (DUALSHOCK®2) en el puerto de mando 1 para navegar por las pantallas del menú. Usa los botones de dirección o el joystick analógico izquierdo para moverte a través de los menús, el botón ⊗ para confirmar una selección y el botón △ para cancelar o retroceder en las pantallas.

Los siguientes diagramas muestran la configuración predeterminada de los controles en el mando analógico (DUALSHOCK®2). Se pueden modificar a través del menú Configuración de botones en la pantalla Opciones.



CONTROLES BÁSICOS DE ATAQUE

Botón L1:	Cambiar entre jugadores
Botón R1:	Correr a toda velocidad
Botones de dirección:	Movimiento del jugador, regate
Joystick analógico izquierdo:	Movimiento del jugador, regate
Botón △:	Balón al vacío
Botón ○:	Pase cruzado/pase largo
Botón ⊗:	Pase corto
Botón □:	Rematar
Joystick analógico derecho:	Pase manual

CONTROLES BÁSICOS DE DEFENSA

Botón L1:	Cambiar entre jugadores
Botón R1:	Correr a toda velocidad
Botones de dirección:	Movimiento del jugador
Joystick analógico izquierdo:	Movimiento del jugador
Botón △ (mantener pulsado):	Portero
Botón ○:	Entrada a ras de suelo
Botón ⊗ (mantener pulsado):	Entrada/ejercer presión
Botón □ (mantener pulsado):	Despeje/encierro

Nota: También puedes verificar los controles del juego dentro del juego. Sólo tienes que pausar un partido y seleccionar "Lista de comandos" en el menú que aparece.

★ **Hacer regates y Parar el balón**

Hacer regates: Usa los botones de dirección para moverte cuando el balón está en los pies de tu jugador.
Regate en Velocidad: Pulsa el botón R1 mientras haces un regate para esprintar.
Extender el Tiempo entre los Toques del Balón: Mientras pulsas el botón R1 para esprintar con el balón en los pies de tu jugador, pulsa rápidamente el botón de dirección dos o tres veces entre los toques para patear el balón más adelante. También puedes lograr el mismo efecto pulsando repetidamente el botón R1.
Mayor Distancia entre los Toques de Balón: Mientras corres con el balón con el botón R1 pulsado, pulsa el botón R2 y pulsa el botón de dirección a 45 gados hacia cualquiera de los lados de la dirección actual del movimiento.
Regate Lento: Mantén el botón R2 pulsado mientras haces un regate para realizar un "regate lento". El balón prácticamente no se separará del pie de tu jugador mientras realizas esta técnica. Además puede estar seguida por un rápido cambio de dirección o uno de los tantos amagos posibles.
Esquivar: Para moverte en ángulos rectos en la dirección de movimiento en que te encuentras, pulsa el botón R2 y pulsa inmediatamente el botón de dirección a 90º en cualquiera de las dos direcciones.
Parar el Balón 1: Suelta el botón de dirección y pulsa el botón R1 para detener el movimiento del balón mientras haces un regate.
Parar el Balón 2: Suelta el botón de dirección y pulsa el botón R2 para indicarle a tu jugador que se detenga y mire hacia el arco del rival.
Saltar: Cuando un adversario realice una entrada a ras de suelo, pulsa el botón R2 para intentar saltar por encima de éste.
Controlar el Balón: Al recibir un pase, pulsa el botón de dirección para controlar el balón.
Parar el Balón: Al recibir un pase, pulsa el botón de dirección mientras mantienes apretado el botón R2 para detener el balón y apuntar en la dirección deseada.
Parar el Balón y Girar Hacia el Arco: Al recibir un pase, suelta el botón de dirección y pulsa el botón R2 para girar hacia el arco rival mientras paras el balón.
Correr Hacia el Pase: Para indicarle a un jugador que gire y corra hacia un pase sin realizar un toque inicial, sostén el botón R1 y pulsa el botón de dirección hacia la dirección en la que el balón se está moviendo.

★ **Pasar**

Nota: Usa los botones de dirección para especificar la dirección en la que se debe hacer un pase.
Pase Corto/Cabecear Balón: Pulsa el botón ✕ para hacer un pase corto por el suelo o para cabecear el balón. Sostén el botón ✕ pulsado por más tiempo para pasarle el balón a un jugador que está más lejos.
Pase de taco: Pulsa rápidamente el botón de dirección hacia el lado opuesto a la dirección actual de movimiento del jugador y luego pulsa el botón ✕.
Pase de Primera: Pulsa el botón ✕ antes de que tu jugador pare el balón.
Pase Largo: Pulsa el botón ●. La distancia del pase depende del tiempo en el que el botón ● se mantenga pulsado.
Pase Largo de Primera: Pulsa el botón ● antes de que tu jugador pare el balón.
Balón al Vacío: Pulsa el botón △. Al mantener el botón △ pulsado por más tiempo, el pase irá dirigido a un jugador más distante.
Balón al Vacío de Primera: Pulsa el botón △ antes de que tu jugador pare el balón.
Balón Elevado al Vacío: Mantén pulsado el botón L1 y pulsa el botón △.
Pase Uno-Dos: Mantén pulsado el botón L1 y pulsa el botón ✕ para realizar un pase corto, luego pulsa el botón △ antes de que tu compañero de equipo reciba el balón para que éste devuelva el pase.
Pase Uno-Dos con Devolución de Balón en Alto: Mantén pulsado el botón L1 y pulsa el botón ✕ para realizar un pase corto, luego pulsa los botones L1 + △ antes de que tu compañero de equipo reciba el balón para devolver el pase.
Pasar y Moverse: Pulsa el botón R2 inmediatamente después de pasar el balón para indicarle a tu jugador que corra hacia delante.
Pase Manual: Acciona el joystick analógico derecho en la dirección deseada para ejecutar el pase. La fuerza del pase estará determinada por el tiempo en el que mantengas accionado el joystick derecho.
Pase Largo Manual: Mantén pulsado el botón L1 y acciona el joystick analógico derecho en la dirección deseada para ejecutar el pase largo. La fuerza del pase estará determinada por el tiempo en el que mantengas accionado el joystick derecho.

★ **Realizar un Pase Cruzado**

Nota: Usa los botones de dirección para determinar la dirección en que se debe hacer un pase cruzado.
Pase Cruzado Alto: Desde bien adentro de la mitad de campo de tu adversario, pulsa el botón ●.
Pase Cruzado Bajo: Desde bien adentro de la mitad de campo de tu adversario, pulsa el botón ● dos veces.
Pase Cruzado Por todo el Campo: desde bien adentro de la mitad de campo de tu adversario, pulsa el botón ● tres veces para enviar un pase cruzado bajo por todo el campo.

Balón Elevado: Pulsa el botón R2 al hacer un pase cruzado para que el balón se eleve en el aire.
Pase Cruzado Anticipado: Sostén el botón L1 pulsado y pulsa el botón ● para hacer un pase cruzado del balón desde cualquier posición en el campo de tu adversario.

★ **Rematar**

Notas sobre el remate: Pulsa el botón ■ para acumular fuerza en el indicador de potencia. Suelta el botón ■ cuando el indicador de potencia alcance el nivel deseado y el jugador hará un remate al arco. La longitud del indicador de potencia determina la fuerza y altura de tu remate. Usa los botones de dirección para determinar la dirección deseada al realizar el remate.
Remate: Pulsa el botón ■.
Remate de Primera/Cabecear Balón: Pulsa el botón ■ justo antes de que el balón alcance a tu jugador para realizar un remate de primera o para cabecear al arco.
Remate Controlado: Pulsa el botón R2 cuando el indicador de potencia alcance el nivel deseado para hacer un remate que cambie fuerza por precisión.
Remate de Emboquillada: Mantén el botón L1 y pulsa el botón ■.
Remate de Emboquillada Tipo 2: Para realizar un remate de emboquillada con una trayectoria más baja, pulsa el botón ■ y luego pulsa el botón R1 cuando aparezca el indicador de potencia.

★ **Trucos y Habilidades**

Patear el Balón Hacia Adelante: Cuando el jugador esté quieto y tenga el balón en sus pies, pulsa los botones L1 y R1 simultáneamente para llevar el balón hacia adelante y hacer un remate o un pase cruzado.
Pase por Encima (Largo): Pulsa el botón L1 dos veces.
Pase por Encima (Corto): Pulsa el botón R2 dos veces.
Amago en el Lugar: Cuando tu jugador esté parado con el balón en sus pies, indícale que simule moverse con el balón pulsando el botón L1 o R2 dos veces.
Amago de Tiro: Cuando visualices el indicador de remate o pase, pulsa el botón ✕ para cancelar el tiro. El amago variará según lo que se haga con el botón de dirección antes de pulsar el botón ✕.
Flip Flap Inverso: Si el pie más fuerte del jugador es el derecho, pulsa el botón de dirección hacia la izquierda en diagonal y luego rápidamente hacia la derecha en diagonal mientras haces un regate. Si su pie más fuerte es el izquierdo, debes hacer lo opuesto. Sólo un pequeño número de jugadores puede realizar este movimiento.
Doble Gambeta: Pulsa rápidamente los botones de dirección en cualquiera de las dos direcciones diagonales inmediatamente para la izquierda o para la derecha de la dirección de la carrera.
Amago con el Cuerpo 2: Cuando el jugador y el balón estén quietos, pulsa el botón de dirección en ángulo recto hacia la dirección a la que el jugador está apuntando.
Patear el Balón Hacia Atrás: Desde una posición quieta, pulsa el botón de dirección dos veces en la dirección opuesta a la carrera del jugador, luego pulsa el botón de dirección dos veces en una diagonal de 45º hacia el pie del jugador que está manteniendo el balón.
Truco de Matthews: Con el balón inmóvil, pulsa el botón de dirección a 90 grados hacia la izquierda o derecha de la dirección a la que el jugador está mirando, inmediatamente después pulsa y sostén en la dirección contraria. Los jugadores deben poseer estadísticas de regate de 70 puntos o más para poder realizar este truco.
Amago al Vacío: Justo antes de que un pase alcance a un jugador, suelta el botón de dirección y luego pulsa y mantén el botón R1 para pasar por encima del balón y dejar que éste pase a otro jugador.
Ruleta: Haz rotar los botones de dirección mientras haces un regate. La dirección en la que hagas rotar los botones de dirección determina la dirección del giro. Sólo un reducido número de jugadores puede realizar este movimiento y es posible que lo realicen de maneras diferentes.
Levantar el Balón: Presiona el botón de dirección hacia atrás y luego rápidamente hacia delante para levantar el balón en el aire.

★ **Defensa**

Entrada/Presión: Pulsa el botón ✕ para intentar hacer una entrada. También puedes sostener el botón ✕ para indicarle a tu jugador que encierre automáticamente a un adversario y ejerza presión sobre éste. Esto puede usarse junto con el botón R1.
Encierro: Mantén pulsado el botón ■ cuando el equipo contrario esté en posesión del balón para que el jugador que se encuentra más cerca de éste (sin contar al jugador que tú estás controlando) encierre al jugador que tiene el balón.
Entrada a ras de Suelo: Pulsa el botón ●.
Despeje: Cuando el balón se encuentra bien adentro de tu campo, pulsa el botón ■ para despejarlo.
Hacer Salir al Portero Rápidamente: Pulsa el botón △ mientras defiendes para hacer que el portero esprinte hacia el balón.
Saque de Arco: Pulsa el botón ● o ■ para patear el balón hacia el campo. Usa los botones de dirección para apuntar.
Lanzar el Balón: cuando tu portero esté sosteniendo el balón, pulsa el botón ✕ para lanzárselo a un compañero. Usa los botones de dirección para apuntar.

Dejar caer el Balón: Cuando tu portero esté sosteniendo el balón, pulsa el botón R1 para indicarle que lo deje caer a sus pies.
Mover el Portero: Si activas la opción "Cursor portero" en la pantalla de Configuración del jugador (ver página 39), puedes mantener pulsado el botón △ y pulsar el botón L1 para adquirir un control activo de los movimientos del portero.

★ **Controles Generales**
Cambiar Jugador: Pulsa el botón L1 para cambiar el control al jugador que se encuentra más cerca del balón.
Controlar Jugador Cuando el Balón Está en el Aire: Cuando el balón está en el aire, sostén el botón R2 y usa los botones de dirección para posicionar al jugador de manera que se encuentre con el balón. Si pulsas el botón R1, puedes hacer que el jugador corra a toda velocidad.
Correr a toda velocidad: Usa el botón de dirección + el botón R1 para correr a toda velocidad.
Supercancelación: Cuando un jugador esté corriendo automáticamente hacia el balón, pulsa los botones R1 y R2 simultáneamente para hacer que el jugador se detenga, o para recuperar el control total.
Activar/Cancelar Estrategias (Modo Manual)*: Mantén pulsado el botón L2 y luego pulsa el botón ○, el botón ✕, el botón △ o el botón □ para activar o cancelar las estrategias asignadas a estos botones. Consulta la página 41 para obtener más detalles.
Activar/Cancelar Estrategias (Modo Semiautomático)*: Pulsa el botón L2 para activar o cancelar la estrategia que has elegido.
Nivel de Ataque/Defensa*: Pulsa los botones L2 y R1 al mismo tiempo para aumentar el nivel del indicador de Ataque/Defensa, indicándoles a tus jugadores que presionen más hacia adelante. Pulsa los botones L2 y R2 al mismo tiempo para reducirlo.

* Estos botones no tendrán ningún efecto si el modo se ha seleccionado en la pantalla de Configuración del jugador. Consulta "Configuración del jugador" en la página 39 para más detalles.

★ **Jugadas Preparadas y Situaciones de Balón Parado**
Nota: Para los tiros libres y los tiros de esquina, mantén pulsado el botón correspondiente para llevar el indicador de potencia hasta el nivel deseado.

Tiros de esquina
Común: Pulsa el botón ○.
Pase Cruzado Alto: Pulsa el botón R2 + el botón ○.
Pase Cruzado Bajo: Pulsa el botón de dirección hacia arriba + el botón ○.
Por todo el Campo: Botón de dirección hacia abajo + botón ○.
Dar Efecto al Balón: Botón de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha mientras el indicador de potencia está en pantalla.
Tiro de Esquina Corto: Pulsa el botón ✕ para enviarle un pase corto a tu compañero más cercano.

Tiros Libres: Pasar
Pase Corto: Elige una dirección con los botones de dirección y luego pulsa el botón ✕.
Pase Largo Común: Pulsa el botón ○.
Balón Alto: Pulsa el botón R2 + el botón ○.
Balón Bajo: Pulsa el botón de dirección hacia arriba + el botón ○.
Por Todo el Campo: pulsa el botón de dirección hacia abajo + el botón ○.
Efecto: Hacia la izquierda o hacia la derecha con el botón de dirección mientras se muestra el indicador de potencia.
Balón al Vacío: Pulsa el botón △ en un tiro libre para enviar el balón a través de la defensa. Usa los botones de dirección para apuntar.

Tiros Libres: Rematar
Remate Común: Pulsa el botón □.
Remate Fuerte: Pulsa el botón de dirección hacia arriba + el botón □.
Remate Débil: Pulsa el botón de dirección hacia abajo + el botón □.
Remate Moderadamente Fuerte: Pulsa el botón □ y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón △.
Remate Moderadamente Débil: Pulsa el botón □ y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón ✕.
Dar Efecto al Balón: Pulsa el botón de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha mientras se muestra el indicador de potencia.

Tiros Libres: Controles Generales
Reinicio Rápido: Cuando se visualiza "Reinicio rápido" en la pantalla luego de una falta, pulsa los botones L1 y R1 simultáneamente para reiniciar el juego con un pase simple. Usa los botones de dirección para especificar la dirección en que debería salir este pase antes de que el jugador patee el balón.
Cambiar el Número de los Ejecutores: Pulsa los botones L1 y R1 simultáneamente para navegar por las siguientes configuraciones de tiros libres: **un ejecutor** (predeterminado), **dos ejecutores** (segundo ejecutor: lado derecho), **dos ejecutores** (segundo ejecutor: lado izquierdo).
Cómo Usar el Segundo Ejecutor: Patea el tiro libre mientras mantienes pulsado el botón L1 para que el segundo ejecutor realice el tiro o el pase cruzado.
Segundo Ejecutor Hace Rodar el Balón Hacia Adelante: Mantén pulsado el botón L1 y luego pulsa el botón ✕ para hacer que el segundo ejecutor haga rodar el balón hacia adelante. Entonces puedes realizar un remate o un pase a partir de una jugada abierta con el segundo ejecutor.
Alterar la Dirección del Tiro: Esto te permitirá burlar a los adversarios alineando un tiro hacia un lado del arco para luego lanzarlo hacia el lado opuesto. Pulsa el botón □ y luego, cuando aparezca el indicador de potencia, el botón L1 para rematar a la izquierda y el botón R1 para rematar a la derecha.

★ **Jugadas Preparadas y Situaciones de Balón Parado (continuación)**
Tiros Libres: Control de la Barrera
Cuando el equipo contrario tenga un tiro libre, mantén pulsados los siguientes botones para controlar a los jugadores en la barrera defensiva:
Todos los Jugadores Saltan: Pulsa el botón □.
Los Jugadores Mantienen su Posición: Pulsa el botón ✕.
Los Jugadores Avanzan + Saltan: Pulsa el botón ○.
Los Jugadores Avanzan: Pulas los botones ○ y ✕ al mismo tiempo.
Aleatorio: No se pulsa ningún botón.

Saques de banda
Saque de banda Corto: Pulsa el botón ✕ para lanzarle el balón a tu compañero más cercano en la dirección del lanzamiento.
Saque de banda Largo: Mantén pulsado el botón ○ para realizar un saque de banda más largo en la dirección en la que el lanzador está mirando.
Saque de banda de Inicio: Pulsa el botón △ para lanzar el balón hacia un hueco que está adelante de tu compañero.

★ **Penales**
Ejecutor: Pulsa el botón □ y mantén la dirección deseada en los botones de dirección.
Portero: Mantén pulsado los botones de dirección para tirarte.

Cambiar cursor a "No asistido" y activar "Seleccionar Jugador"
Pedir el Balón: Cuando un compañero tenga el balón, pulsa el botón R2 para pedirle que te lo pase. Cuanto más frecuentemente pulses el botón, más evidente será tu deseo de que te pasen el balón.
Nota: Pedir el balón es muy importante en especial en el modo Conviértete en una leyenda, donde controlas solo a un jugador específico.
Cómo Mover la Cámara del "Jugador": cuando tu jugador no esté en posesión del balón, puedes mantener pulsado el botón L1 para mover la cámara por el campo con los botones de dirección. Puedes desbloquear el tipo de cámara del "jugador" en la Tienda PES.

★ **Configuración del Juego**
Para poder comenzar a jugar, debes seleccionar tu equipo, tus adversarios y adaptar varias opciones de juego a tus preferencias personales. Esta sección ilustra cómo iniciar un partido de Exhibición amistoso, pero el mismo principio se aplica a todas las competencias.

★ **Pantalla de Configuración del Jugador**
Utiliza los botones de dirección para resaltar una opción que se puede configurar y luego pulsa el botón ✕ para confirmar tu selección. Pulsa la izquierda o la derecha del botón de dirección para cambiar la configuración.

1: Configuración del Jugador
Elige si deseas jugar como equipo local o visitante y luego selecciona uno de los cuatro modos de juego diferentes:

Tú controlas toda la acción, dentro y fuera del campo.

Tú controlas a los jugadores en el campo y la IA se encarga de los cambios y las tácticas.

La IA controla a los jugadores dentro del campo y tú te desempeñas como director técnico.

En un juego cooperativo, los otros jugadores simplemente eligen el mismo rol que tú eliges.

2: Cambiar la Configuración del Cursor
Esta opción establece la frecuencia con la que el cursor del jugador pasa de un jugador a otro:

Asistido: Hay ocho velocidades para elegir, cuantos menos bloques azules haya, más lentos serán los cambios de cursor. El usuario también puede cambiar de jugador manualmente.
Semiasistido: El usuario controla el cambio del cursor. Cuando se haga un pase, el cursor pasará automáticamente al jugador que reciba el pase.
No asistido: El cursor sólo pasará a otro jugador si se pulsa el botón L1.
Seleccionar Jugador: el cursor está fijo en un jugador y no se puede pasar a otro.

3: Cursor del Portero
Si esta opción está en ACTIVADA, puedes tomar el control directo del movimiento básico de tu portero mientras defiendes pulsando el botón △ y el botón L1 simultáneamente.

4: Configuración de Visualización del Cursor
Utiliza esta opción para elegir cómo se mostrará el cursor del jugador durante los partidos. La opción "Predeterminado" muestra el número del mando (1 a 8), "Nombre de usuario" muestra la identidad registrada en el Archivo de opciones y "Nombre del jugador" muestra el nombre del individuo que está bajo tu control.

5: Cargar Toda la Configuración
Esta opción es muy útil durante los partidos contra adversarios humanos. Colocando memory cards (tarjetas de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) con Archivos de opciones personales en las ranuras para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 y 2, puedes cargar automáticamente la configuración y los datos de configuración de los botones de ambos jugadores.

★ **Elige Selección de Equipo/Indumentaria/Configuración General**
Una vez que hayas terminado con la Configuración del jugador, podrás seleccionar los equipos que desees y sus uniformes. Por último, antes del puntapié inicial, puedes modificar la Configuración general como Nivel del partido, Tiempo de juego, Configuración de reglas y demás.

★ **Configuración de la Formación**
Esta pantalla te permite seleccionar tu equipo, elegir (y editar) una formación y ajustar muchas otras configuraciones estratégicas. La flexibilidad táctica que ofrece es enorme, pero no te desalientes: puedes omitir fácilmente sus numerosas funciones durante todo el tiempo que quieras. Este capítulo te presentará las funciones clave de los menús de Configuración de la formación. Para más información, utiliza la función de Ayuda del juego. Simplemente pulsa el botón SELECT (selección) cuando aparezca el icono Ayuda.

★ **Menú Principal**
El menú Principal se presenta como una interfaz fácil de usar para la tradicional pantalla de Configuración de la formación. Ofrece las siguientes opciones:

Comienzo del Partido: Inicia el juego.
Configuración Simple: Configura tu estrategia seleccionando las palabras clave que representan lo que esperas de tu equipo; la inteligencia artificial de PES 2010 configurará tus tácticas y la alineación del equipo conforme a eso.
Configuración Automática: Esta opción sugerirá una formación, tácticas y un primer equipo que la IA de PES 2010 considera óptimos para el equipo que has elegido.
Configuración Manual: Brinda acceso a las opciones "clásicas" de la Configuración de la formación, que te permiten configurar todos los aspectos de las tácticas de tu equipo.
Inhabilitar Menú: Selecciona esta opción para ir directamente a la pantalla de Configuración manual cada vez que entres a la página de Configuración de la Formación.

★ **Configuración Manual**
Cómo cambiar la Visualización de la Formación: Pulsa los botones L2 o R2 para pasar las diferentes "páginas" de la Visualización de la formación. La visualización predeterminada muestra la formación actual de tu equipo, pero también puedes ver los números de las camisetas, las direcciones de los movimientos (áreas del campo que tus jugadores saben que deben cubrir cuando tu equipo está en posesión del balón) y las instrucciones defensivas (cuanto más larga sea la flecha, más se ocupará un jugador de romper los ataques que de participar de ellos).

Cómo cambiar la Visualización del Estado: pulsa el botón L1 o R1 para pasar las páginas de la Visualización del estado. Estas muestran las posiciones de los jugadores, la energía y el entrenamiento, las tarjetas amarillas y rojas y los ejecutores de las jugadas preparadas. En el modo Liga Master, o si tienes la opción "Cansancio acumulativo" activada durante las competencias de liga y de copa, aparecerá otro indicador debajo de las barras de Energía de los jugadores cuando participen en partidos consecutivos. A medida que este indicador se llene, se reducirá la habilidad del jugador de recuperar su energía y será más propenso a lesionarse.

Íconos Especiales: Los siguientes íconos aparecen en las páginas de Visualización del estado para brindar información acerca del estado físico y la disponibilidad del jugador.

Flecha Azul | Cruz Roja | Cruz Amarilla | Guión Blanco | Globo | Tarjetas Amarillas | Tarjeta Roja

Lesiones
1 Vuelve Plenamente Sano **2** Lesión Grave **3** Lesión Leve **4** Estado de Lesión Incierto
No disponible
5 Con Obligaciones Internacionales **6** Suspendido por Acumulación de Tarjetas Amarillas **7** Suspendido Debido a una Tarjeta Roja

★ **Inicio/Salida del Juego**
Selecciona esta opción para iniciar (o volver a) un partido.

★ **Cambios**
Este menú te permite elegir a tu equipo y tus suplentes. Selecciona con el botón ✕ a un jugador resaltado, luego elige el suplente deseado y pulsa el botón ✕ para implementar el cambio. Los jugadores que estén entre los once titulares aparecerán con letras color negro, los suplentes, con letras color azul y las reservas, con letras color verde. Las siguientes opciones adicionales están disponibles en la pantalla Cambiar Jugador:

Visualización de Trabajo en Equipo: Pulsa el botón ○ para activar y desactivar el diagrama de Trabajo en equipo.
Filtro Automático: Pulsa el botón START para elegir automáticamente a los jugadores adecuados que reúnan las condiciones para la formación actual. Pulsa nuevamente el botón START para volver al orden original.
Visualización de Habilidades: Utiliza los botones L2 y R2 para pasar las páginas de la Visualización de Habilidades.
Selección Automática: Elige a un jugador para reemplazarlo y pulsa el botón START (inicio) para recibir automáticamente al suplente sugerido.

Nota Sobre las Habilidades del Jugador: Cada jugador de PES 2010 es único y está definido por puntos fuertes y débiles que puedes analizar en la ventana de Visualización de habilidades. Además de los atributos básicos tales como la altura, la edad, el pie dominante y las posiciones preferidas, puedes ver las habilidades en códigos de color (capacidades calificadas entre 1 y 99 o 1 y 8) y las habilidades "especiales" (estrellas que indican que un jugador tiene una aptitud particular en ese aspecto). Consejo: puedes obtener más información sobre la función de las habilidades del jugador usando la opción Editar jugador en el modo Edición.

★ **Establecer Formación**
Utiliza los botones de dirección para seleccionar tu formación. Ahora elige una de las variantes predeterminadas para cada formación y usa los botones L1 y R1 para habilitar e inhabilitar el sistema de líbero en la defensa. Por último, pulsa el botón ○ para confirmar tu elección.

★ **Editar Posición**
Selecciona a un jugador, mueve su icono de botón con los botones de dirección y luego pulsa ✕ para confirmar su nueva posición. Pulsa el botón ○ con un jugador seleccionado para cambiar su posición específica, por ejemplo, mediocampista central (CMF), zaguero (SB) o delantero (CF). Cada jugador se especializa en una o más áreas predefinidas de juego, de modo que un mediocampista lateral (SMF) también puede sentirse cómodo jugando de puntero o de mediocampista central. Es importante tener en cuenta que colocar a un jugador fuera de su posición puede afectar las habilidades de este jugador, lo cual reflejará su desconocimiento de esa posición.

★ **Equipo**
Plan de Juego de Cambio de Equipo: Esta pantalla se puede usar para asignar planes de juego/estrategias manuales a los botones ○, ✕, △ y □. Puedes habilitarlos o inhabilitarlos durante un partido pulsando el botón L2 + el botón correspondiente. También puedes elegir entre tres sistemas de estrategia diferentes: Manual (tienes todo el control), semiautomático (tienes el control de una estrategia activada con el botón L2 y la IA activa las otras tres a su criterio) y automático (todas las estrategias elegidas están bajo el control de la IA).

Plan Estratégico A/Plan Estratégico B: Utiliza estas opciones para configurar formaciones adicionales que se puedan asignar a los botones de Estrategia manual a través del menú Estrategia. Por ejemplo, podrías crear un sistema que haga hincapié en el ataque para usar cuando tratas de marcar un gol de empate a último momento o establecer una formación altamente defensiva para conservar una delantera estrecha en los últimos minutos de un partido reñido.

Estrategia del Equipo: adapta el comportamiento de tu línea defensiva a tu estilo de juego. La opción Línea de defensa se utiliza para determinar en qué medida la línea defensiva se quedará abajo (C) o arriba (A) en el campo. La opción "Trampa de fuera de juego" se utiliza para especificar con qué frecuencia tus defensores deben subir para sorprender a los jugadores contrarios fuera de juego. Puedes elegir entre frecuentemente (A) y rara vez (C). Cuidado: ajustar estas opciones en "A" puede hacer que tus defensores se cansen más rápido durante un partido.

Ataque/Defensa: Los indicadores de Ataque/defensa aparecen en la parte inferior de la pantalla durante un partido y muestran la actitud actual de un equipo, desde defensiva (azul) hasta atacante (rojo). Puedes ajustar estas opciones manualmente en todos los modos, excepto en "Recomendado" (automático) (ver Controles generales en página 38).

Manual: Cambias manualmente el Nivel de ataque durante un partido.
Defensiva (automático): La IA coloca al indicador en defensa solamente.
Equilibrado (automático): La IA controla tanto el ataque como la defensa.
Dispuesto al ataque (automático): La IA coloca el indicador en ataque.
Recomendado (automático): La IA asume el control total del indicador de Ataque/defensa.

Configuración de Marcas: Selecciona "Marcar jugador clave" y el miembro correspondiente de tu equipo marcará al jugador más peligroso de los adversarios. Selecciona "Quitar marca" para deshacer este cambio.

Ejecutor de las Jugadas Preparadas: Elige a los jugadores que ejecutarán los tiros de esquina, los tiros libres y los penales. Si seleccionas "Configuración automática", la IA los elegirá automáticamente.

Seleccionar Capitán: Utiliza esta opción para otorgar la banda del capitán a uno de tus once titulares.

Cambiar Configuración: Las dos opciones de este menú te permiten asignar la responsabilidad de los cambios de jugadores y los cambios de posición a la IA.

★ **Individual**
Utiliza esta opción para dar a cada jugador instrucciones específicas para el próximo partido.

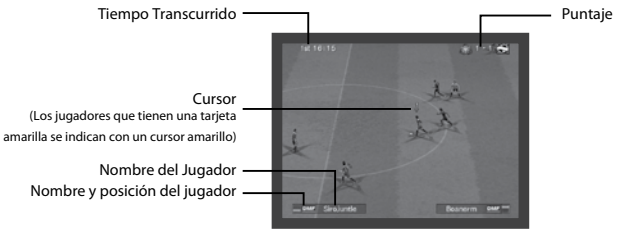
Ataque: Asigna hasta dos flechas de dirección para indicar a un jugador que debe correr hacia delante cuando tu equipo esté en posesión del balón. Esto se podría usar para indicarle a un zaguero que brinde más apoyo durante los ataques a lo largo de su línea de banda o a un mediocampista que corra hacia el área.
Defensa: ajusta en qué medida un jugador bajará para defender. Se puede configurar en "Alta", "Normal" o "Baja".
Configuración de Marcas: Por defecto, todos los jugadores de tu equipo marcarán por zonas. Utiliza esta opción para indicarle a un jugador que marque a un miembro específico del equipo contrario. Usa la configuración "normal" o "agresivo" para determinar la cercanía con la que tu jugador debe marcar a su adversario. Selecciona "Quitar marca" para volver a las marcas por zonas. Los líberos no pueden marcar.
Seleccionar Posición: Elige la posición específica de un jugador, por ejemplo, ¿un mediocampista debería jugar de mediocampista defensivo o mediocampista central?

★ **Gestión de Datos**
Utiliza este menú para almacenar, guardar y cargar la configuración de la formación para usarla más adelante.

Copiar Formación: Copia los datos de formación de un lugar a otro.
Eliminar Todos los Datos de Reserva: Elimina todas las formaciones guardadas temporalmente en Datos de reserva.
Guardar Datos de Reserva: Guarda los datos que se conservan en Datos de reserva.
Cargar Datos de Reserva: Carga datos de formación guardados en una Memory Card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2).
Copie los Datos de Acciones de Adversario: Copie los datos de las acciones de adversario en sus propias acciones.
Intercambiar Datos de Reserva: Intercambia los datos de reserva de tu propio equipo con tu adversario.

★ **Pantallas del Partido**
Esta sección explica las diferentes características y funciones de las pantallas con las que te encontrarás durante un juego.

★ **Visualización del Partido**


Tiempo Transcurrido
Puntaje
Cursor
(Los jugadores que tienen una tarjeta amarilla se indican con un cursor amarillo)
Nombre del Jugador
Nombre y posición del jugador

Mentalidad de Ataque/Defensa: Este indicador muestra la mentalidad actual de tu equipo. Cuanto más roja esté la barra, más actitud ofensiva tendrá el equipo; por el contrario, una barra azul indica que el equipo se está echando atrás para defenderse.

Marca de Estrategia: Los símbolos de los botones que representan las estrategias manuales aparecen en esta área cuando éstas están activas.

Indicador de Energía: Muestra la energía actual de un jugador. El indicador se vuelve rojo cuando la energía es muy baja, lo cual indica un deterioro en el desempeño de ese jugador.

Nota: El indicador de energía se desactiva por defecto. Para visualizarlo, debes activarlo desde el menú Pausa.

Iconos de Evento: Los siguientes símbolos aparecerán en la esquina superior izquierda de la pantalla durante los partidos.

Azul - Vuelve al Partido (Sin Lesión):
Un jugador está volviendo al campo con buen estado de salud.

Amarillo - Volviendo al Partido (Con Lesión Leve):
Un jugador está volviendo al campo, pero tiene una lesión que afectará su desempeño.

Rojo - Imposibilidad de Volver al Juego (Debido a una Lesión):
Un jugador lesionado no puede volver al campo y debe ser reemplazado (si es posible).

Gris - Tiro Libre Indirecto:
Se ha cobrado un tiro libre indirecto.

Rojo - Tiempo de descuento:
Esto indica los minutos de tiempo de descuento que se jugarán.

★ **Modos de Juego**
★ **Modo Partido**
Utiliza este modo para jugar partidos individuales contra la CPU o un competidor humano. Si tienes muchas ganas de jugar tu primer partido de Pro Evolution Soccer, ¡esta es la manera más rápida de salir al campo !
Exhibición: Juega un partido único contra la IA o contra competidores humanos.
Inicio Rápido P1 e Inicio Rápido P2: Utiliza estas opciones para evitar las pantallas de configuración. Elige Inicio rápido P1 para jugar contra la IA e Inicio rápido P2 para jugar contra un amigo.
Penales: Juega una competencia de penales.

★ **Liga de Campeones UEFA**
Enfrenta a tu club con la elite del fútbol europeo utilizando el exclusivo modo Liga de Campeones de la UEFA. ¿Es tu equipo lo suficientemente fuerte como para superar la fase de grupos? ¿Te animas al desafío de los partidos eliminatorios? ¿Quieres convertirte en uno de los pocos que levantarán la copa con la que sueñan todos los jugadores, directores técnicos y fanáticos?

Preparativos para la Liga de Campeones de la UEFA
Selecciona "Exhibición" o "Competencia", luego elige "Configuración de juego". Selecciona "Juego nuevo" o "Cargar datos". Selecciona un equipo registrado en la Liga de Campeones de la UEFA para jugar un único partido.

El Formato de la Competencia
32 equipos en busca de la gloria europea participarán en una fase de grupos en la que están divididos en ocho grupos de cuatro. Los equipos que obtienen el primer y el segundo lugar en cada grupo avanzan a la fase Partidos Eliminatorios.
1 Fase de Grupo
La fase de grupos está compuesta por cuatro equipos en cada grupo. Juegan unos contra otros dos veces; una vez de local y otra de visitante. Los equipos que terminan en los dos mejores lugares pasan a las Partidos Eliminatorios.
2 Sorteo para la Primera Ronda
Un sorteo determina con qué equipos se enfrentará cada uno de los 16 equipos que pasaron las fases de grupo. Los equipos que obtuvieron el primer lugar en un grupo se enfrentarán a los que obtuvieron el segundo lugar en otro. No obstante, no se enfrentarán a equipos de la misma liga. Ten en cuenta que esto puede cambiar si ingresaste más de cuatro equipos de una misma liga.
3 Primera Ronda Eliminatoria
Los empates se resolverán con dos partidos, uno de local y uno de visitante. El equipo que sume la mayor cantidad de goles avanza y, en el caso de un empate, el que avanza es el equipo que consiga la mayor cantidad de goles de visitante. Si la regla de los goles de visitante no es concluyente, se jugará tiempo extra. Si no se marcan goles durante el tiempo extra, el primer lugar se obtiene por penales.
4 Sorteo para la Segunda Ronda
El segundo sorteo determina con qué equipos se enfrentará cada uno de los ocho equipos que ganaron la primera ronda. A diferencia del primer sorteo, los equipos pueden enfrentarse a otros del mismo grupo o liga.

5 Cuartos de Finales y Semifinales
De la misma manera que para los empates de la primera ronda, éstos se resolverán con dos partidos, uno de local y uno de visitante. No habrá un partido para determinar el tercer lugar para los semifinalistas derrotados en el desempate.
6 Final
La final de la Liga de Campeones de la UEFA se jugará como un partido único.

★ **Modo Liga Master**
En este modo debes elegir un equipo y luego llevarlo a la victoria en competencias de liga y de copa (incluida la Liga de Campeones de la UEFA) a lo largo de una cantidad ilimitada de temporadas. Además de generar ingresos a través de los triunfos en el campo de juego y mantener a tu equipo en un estado físico óptimo, deberás hacer incursiones inteligentes en el mercado de las transferencias y fomentar a los talentos prometedores para transformar a tu club en una fuerza líder del fútbol mundial.

★ **Reglas Básicas**
El modo Liga Master simula una temporada real de fútbol: juegas en ligas, copas y puedes comprar y vender jugadores durante dos períodos de transferencia (uno a mitad de temporada y el otro al finalizar un año). Cuando ganas juegos y logras buenas actuaciones en competencias, ganarás puntos "P", la moneda de uso interno de la Liga Master. Estos puntos se usan para pagar los sueldos a los jugadores y para comprar nuevos miembros para tu equipo.

Las situaciones que te pueden conducir al fin del juego son tres:

Tu saldo de Puntos "P" Está por Debajo de Cero: Serás dirigido inmediatamente a la pantalla de fin de juego. ¡Ten cuidado al negociar transferencias múltiples!
El Equipo Cuenta con Menos de 16 Jugadores: Si tu equipo se reduce a 15 jugadores o menos debido a los retiros de jugadores y a negociaciones de contratos fracasadas, el juego finalizará.

★ **Inicio**
Elige "Recibir datos de PSP™" para continuar un juego que has comenzado o continuado en tu PSP™. Selecciona "Juego nuevo" para comenzar tu carrera profesional en la Liga Master. Selecciona "Miembros originales de la Liga Master" para comenzar con un equipo ficticio compuesto sólo de jugadores con modestas habilidades, "Miembros del modo partido" para escoger un equipo con una lista de jugadores existentes, o "Crear un equipo personalizado" para crear un club desde cero. Una vez que hayas seleccionado tus miembros iniciales preferidos, serás dirigido a la pantalla de Configuración del juego de la Liga Master. Una vez que hayas seleccionado tus miembros iniciales preferidos, serás dirigido a la pantalla de Configuración del juego de la Liga Master.

No te preocupes demasiado por tus otras decisiones, puedes revisar las opciones de dificultad en la pantalla de Configuración del juego que sigue. Si optaste por "Crear un equipo personalizado", primero te pedirán que edites tu club y elijas a tus jugadores.

Seleccionar Equipos
Escoge el equipo que quieres manejar y el resto de los equipos serán seleccionados automáticamente. Empiezas en la División 2. Si compras la característica "Estructura de la Liga Master" en la Tienda PES puedes elegir manualmente los clubes para cada liga y hasta comenzar en la División 1.

★ **Conviértete en una Leyenda**
Crea un jugador, intenta convertirte en un pilar fundamental de tu equipo y llévalo al campeonato. Disfruta tu carrera todo el tiempo desde tu debut profesional hasta tu retiro del juego.

Las oportunidades de jugar partidos serán escasas después de tu debut. Debes esforzarte e impactar en los partidos para ganarte un lugar en el banco. Demuestra buenas actuaciones fuera del banco para ganarte un lugar fijo en el equipo. Con las buenas actuaciones en los partidos obtendrás ofertas de otros clubes. Luego de la transferencia, lleva a tu nuevo equipo a la victoria, pero intenta también ganar honores personales como los premios al mejor jugador del año o al máximo goleador. Con títulos como estos pueden surgir ofertas de clubes importantes y hasta convocatorias de la selección nacional. La carrera profesional de un jugador comienza a la edad de 17 años y cumple un año cada enero. A la edad de 32 años puedes elegir retirarte o jugar hasta los 36, momento en que el retiro es obligatorio y "Conviértete en una leyenda" llega a su fin.

Partidos
La CPU decidirá automáticamente los jugadores iniciales, la formación del equipo, los suplentes, etc. Tú sólo controlas al jugador que creaste. Cuando no estés jugando, puedes ver el partido como espectador (duplica la velocidad del partido con la opción "Velocidad del partido para el espectador" en el menú Pausa si lo deseas).

Pedir un Pase a un Compañero
Pulsa el botón R2 varias veces para pedir un pase a un compañero. Si te encuentras en una buena posición, éste te pasará el balón.

Desarrollo del Jugador
Jugar partidos permite que los jugadores desarrollen sus habilidades.

Convocatoria de la Selección Nacional
Luego de buenas actuaciones en el equipo de tu club pueden surgir convocatorias de la selección nacional. Puedes ganar diferentes títulos jugando en competencias nacionales.

Ofertas
Con buenas actuaciones en el equipo de tu club y en la selección nacional pueden surgir ofertas de otros clubes, incluso más importantes. Si seleccionas el club al que quieres ser transferido, te transferirán a ese club la semana siguiente.

Nota: Puedes utilizar tu desarrollo como jugador en Conviértete en una leyenda en cualquier otro modo de juego. Para esto, tienes que ir a "Información del jugador/editar registro" en el menú Conviértete en una Leyenda.
Además, puedes reunir las condiciones para la Liga de Campeones de la UEFA dentro de Conviértete en una Leyenda.

★ **Modo Liga**
Selecciona este modo para jugar en una sola liga durante una temporada o más. Con la opción de copa opcional habilitada, ¿puedes llevar a tu equipo a una gloriosa doble victoria?

Juego nuevo/cargar datos/recibir datos de PSP™
Selecciona Juego nuevo para crear una competencia o Cargar datos para continuar un juego guardado anteriormente. Elige "Recibir datos de PSP™" para continuar un juego que has comenzado o continuado en tu PSP™.

★ **Modo Copa**
Este modo ofrece una amplia gama de competencias eliminatorias que se pueden configurar, desde la épica Copa Internacional de 32 naciones hasta torneos más pequeños diseñados por el usuario con equipos de clubes.

★ **Partido de Selección**
Este modo de juego te da la oportunidad de jugar con equipos integrados por jugadores elegidos al azar, lo cual puede producir encuentros imaginarios muy entretenidos. Puedes elegir una región o liga particular para seleccionar a los jugadores, o elegir cuatro equipos entre los cuales seleccionarás a los miembros del tuyo. Si no te gusta la alineación ofrecida, puedes modificarla. Por último, selecciona "Finalizar selección de jugador" para comenzar el partido.

★ **Comunidad**
Establece tu propia Comunidad, ¡un lugar para jugar tanto con amigos como con rivales! Organiza tus propias Comunidades, ¡y controla todos los registros de los partidos! ¡Así se definirá la discusión de quién es el mejor! ¡Haz que tu Comunidad sea el epicentro social para tus encuentros de fútbol!

Creación de una Comunidad
Cuando hayas decidido el nombre de la comunidad, registra a los participantes para comenzar. La comunidad puede estar conformada por hasta 16 usuarios. Sin embargo, no puedes registrar usuarios con el mismo nombre.

Producto oficial autorizado de la LIGA DE CAMPEONES UEFA. Todos los nombres, logotipos y trofeos de la UEFA son propiedad, marcas registradas y/o logotipos de la UEFA y se emplean aquí bajo su autorización. No se permite ningún tipo de reproducción sin la autorización previa y por escrito de la UEFA. "adidas", el logotipo de las 3 barras y la marca de las 3 bandas son marcas registradas del Grupo adidas y se utilizan con autorización. adiPURE es una marca registrada del Grupo adidas, utilizada con autorización. El uso de nombres reales de jugadores y de semejanzas está autorizado por FIFPro y sus asociaciones miembro. Autorizado oficialmente por la Asociación del Fútbol Argentino Autorizado oficialmente por la Czech National Football Association Autorizado oficialmente por CFF © 2009, la Licencia de DFB otorgada por AG m4e, Grünwald © The Football Association Ltd 2009. El emblema de la FA y el emblema de la FA England son marcas registradas oficiales de The Football Association Limited y son objeto de numerosos registros de marcas en todo el mundo. copyright FFF © 1996 JFA Autorizado oficialmente por FIGC y AIC © 2001 Korea Football Association LAutorizado por OLIVEDESPORTOS (Agente Oficial de la FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Autorizado oficialmente por Eredivisie CV © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd Producto oficial autorizado de A.C. Milan Emblema e imágenes de Manchester United © MU Ltd © Real Madrid (09) Producto oficial fabricado y distribuido por Konami Digital Entertainment bajo licencia otorgada por Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. © Adagp, París 2009../Macary - Zublena & Regembal - Constantini, los Arquitectos. Wembley, el Estadio de Wembley y el dispositivo de Arco son marcas de fábrica oficiales de Wembley el Estadio que Nacional Limitó y es susceptible a matrículas extensas de marca de comerciante. Todos los demás derechos de reproducción o las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños y se utilizan bajo licencia. ©2009 Konami Digital Entertainment.

©2009 Konami Digital Entertainment. KONAMI es una marca registrada de KONAMI CORPORATION.

GARANTÍA LIMITADA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de perdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor marque nuestros números de Garantía o Servicio Técnico que son 310.220.8330 ó 310.220.8331 de las 9:00 a.m. PST a 5:00 p.m. PST, de lunes a viernes o envíe un correo electrónico a support@konami.com. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos lo productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

SERVICIO AL CLIENTE
Si siente que no avanza en el juego o necesita ayuda, ¡no se preocupe! Puede escribir a nuestros expertos en juegos a support@konami.com o visitar nuestra sección de Ayuda en www.konami.com.

Regístrate ahora en www.konami.com y ¡recibe información exclusive sobre productos, ofertas especiales y más!

www.konami.com/pes2010

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "adidas", the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and TUNiT are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE is a trade mark of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2009 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.